

5,-

Nr. 45 / 4. Jahrgang

Magazin für Atari XL/XE Computer 12/92

GESAMTVERZEICHNIS

ENDLICH SCHLUSS MIT DEM CHAOS

KOCHBUCH
WEIHNACHTLICHE REZEPTE

GEISTERSCHLOSS
BLICK IN DIE WERKSTADT

TRAKBALL
UMBAU ALS ST-MAUS

HITCHHIKER'S GUIDE
KOMPLETTLÖSUNG

NULL GRAD NORD
NEUE PD-SOFTWARE

EASTERN FRONT 1941
DEUTSCHE ANLEITUNG

VORSTELLUNG
ASTEROIDS, BALLBLAZER
WHITE CYCRUS, DIG DUG
GALAHAD & THE HOLY GRAIL
FIRST XLENT WORDPROZESSOR

VIELE LISTINGS IM HEFT!

ACHTUNG!

Ab sofort gibt es bei KE-SOFT auch Videospiele aller Systeme!

Nintendo NES mit "Super Mario Bros"	DM 159,80
Super Nintendo mit "Super Mario World"	DM 319,80
Nintendo Gameboy mit "Tetris"	DM 159,80
SEGA Mega Drive	DM 269,80
SEGA Magnum Set mit 4 Spielen	DM 369,80
SEGA Game Gear mit "Columns"	DM 269,80
SEGA Game Gear "Sonic" + Netzteil	DM 339,80

Außerdem große Auswahl an Spielmodulen!

Versandkosten:
DM 10,- für Konsolen
DM 5,- für Spiele



Rufen Sie uns an, wir beraten Sie gerne!
Preisliste gegen DM 1,- Rückporto.
KE-SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24
6457 Maintal 4, Telefon 06181/87539

Lieber Atari User!

Es weihnachtet sehr. Dies erkennt man auch schon im Titelblatt dieser Ausgabe. Auch im Listing-Teil finden Sie einige weihnachtliche Programme. Die Krönung ist aber die neue PD-Diskette. Mehr hierüber in den Serien.

Neu ist auch das Mega-Spiel "Geisterschloß". Dies ist wohl das erste kombinierte Computer-Brettspiel für den XL/XE, das sich noch dazu mit bis zu acht Personen und mit Lichtpistole spielen läßt! In unserer Story finden Sie genaue Details hierüber.

In dieser Ausgabe bringen wir zum ersten Mal eine Übersicht aller bisher in ZONG erschienen Artikel und Themen. Dies soll allen Sammlern als Nachschlagewerk dienen und allen, die etwas bestimmtes suchen, schnell auf die richtige Spur führen.

Bedanken möchten wir uns bei allen, die uns die funktionstüchtige Version von "Clever & Smart" zugesandt haben. Der glückliche Gewinner findet in seiner ZONG-Ausgabe einen Einkaufsgutschein. Und noch eine tolle Neuigkeit: KE-SOFT wird im Januar auf der Benelux Computer Ausstellung in Holland mit einem Stand vertreten sein. Nähere Informationen über Ort und Zeit erhalten Sie bei der Firma INTEREXPO & MEDIA, POSTBUS 6388, 5600 HJ EINDHOVEN, HOLLAND, TELEFON 0031-40-464601. Natürlich gibt es dort wieder eine Menge tolle Schnäppchen für XL/XE Besitzer. Also: Wir erwarten Sie dort!

Zum Schluß noch ein Hinweis zum Weihnachtspaket: Bestellen Sie ein Paket mit acht oder zehn Steckmodulen, bekommen Sie zusätzlich zur normalen Weihnachtsüberraschung gratis ein Steckmodul, das sich bisher noch nicht im KE-SOFT Angebot befand. Den Titel verrate ich natürlich nicht! Stattdessen wünsche ich Ihnen und Ihren Angehörigen ein frohes Weihnachtsfest, geruhsame Feiertage und einen guten Rutsch ins neue Jahr mit dem Atari XL/XE. Wir haben uns für's nächste Jahr viel vorgenommen. Um das alles zu verwirklichen, brauchen wir aber Ihre Unterstützung. Bleiben Sie also uns und dem Atari 8-Bit treu!

Ihr Kemal Ezcan.

Inhalt



Weinachtsgruß

Zunächst möchte ich mitteilen, daß mein Krankenhausaufenthalt nach 7 Wochen beendet ist. Alles wieder klar.

Eine Frage: Gibt es für den XL/XE Festplatten, wenn ja wo? Etwa bei Euch? Oder habt Ihr eine Adresse für mich? Bei mittlerweile 1200 Disks (900 Games & 800 Anwendungen) wäre dies von Nöten. Hinzu kommen noch viele Diskmagazine mit vielen Software & Demo Angeboten.

Die beigefügten Bilder sind ein kleiner Wehinachtsgruß an alle, die ZONG aktiv gestalten.

Helmut Taddey

Es freut uns, daß Sie wieder frisch und munter ans Werk gehen können. Festplattenangebote haben wir aus England erhalten, müssen diese aber noch testen, bevor wir sie anbieten können. Das wird noch eine Weile dauern. Danke auch für die Bilder, eine sehr schöne Idee.

Das neue ZONG

Hallo KE-SOFT Team,

vielen Dank für die neue Ausgabe des ZONG-Magazines 11/92. Der weiße Umschlag hat den Briefträger doch tatsächlich dazu veranlaßt, mir die Post diesmal ungeknickt und persönlich an der Haustür zu überreichen. Die abgedrucken Bilder erfüllen nun ja Ihren Zweck. Es läßt sich jedenfalls erkennen, was auf dem Bild dargestellt wird, was vorher nicht immer der Fall war. Die Idee zu den Steckbriefen bei den Vorstellungen finde ich gut. Mit großem Interesse habe ich auch den Bericht über die ABBUC JHV gelesen, an der ich leider nicht teilnehmen konnte. Nun aber zu dem für mich wichtigsten Teil, dem Workshop. Gleich zu Beginn des Textes war zu lesen, daß es an Einsendungen aus der Leserschaft fehlt. Dies hat mich dazu veranlaßt, drei kurze Programme einzusenden.

Um auf den Listing-Teil des Magazines zu kommen. Da in meinem Familienkreis Patiencen jeder Art gerne auf dem Computer gespielt werden, bitte ich um Veröffentlichung weiterer Programme im Stil von Pyramid.

So, das war's wieder einmal für heute. Sollte ich wieder etwas neues aufstöbern, melde ich mich. Alles Gute und viele Grüße an das gesamte ZONG-Team sendet ...

Volker Matzat

Vielen Dank für die Einsendung der Programme. Eines davon haben wir ja bereits verwenden können. Daß die Pyramid-Patience angekommen ist, haben wir inzwischen auch schon von mehreren Lesern gehört. Wir werden daher noch mehr in dieser Richtung bringen. Wir haben die Auflösung der Bilder in dieser Ausgabe noch einmal erhöht. Fraglich ist nur, ob die Druckerei damit fertig wird. Wir bemühen uns auf jeden Fall, uns jeden Monat zu verbessern.

Urteile

Sehr geehrtes ZONG-Team,

ich möchte Ihnen und Ihren Mitarbeitern mal ein dickes Lob aussprechen: Das ZONG (Abo) gefällt mir wirklich sehr gut. Und auch Ihre Haussoftware ist immer wieder ein Genuß, besonders Oblitroid und Tecno Ninja. Lassen Sie sich auch nicht von den "fachmännischen Urteilen", wie z.B. im Computer Flohmarkt beirren, denn wenn man sich andere Spiele ansieht, wie z.B. Enrico (absoluter Schrott), dann weiß man, daß man auch Turbo Basic erst mal beherrschen muß, um gute Programme schreiben zu können.
In diesem Sinne und in der Hoffnung auch in der Zukunft noch gute Programme aus Ihrer Softwareschmiedezu erhalten, verbleibe mit besten Grüßen,

Ihr Frank Corbit

Da kann ich nur noch zustimmen. Im Grunde genommen ist es völlig egal, in welcher Programmiersprache ein Programm geschrieben ist. Man kann auch in Assembler miese Programme schreiben.

Kopieren?

So, nun mal etwas gutes für Euch: Die Zeitung kommt immer am 4. des Monats bei mir an, sie ist echt gut gemacht und hat eine gute Übersicht.
Doch ein oder zwei kleine Sachen sind nicht gut. Wenn Ihr sie kopiert und die Farben sind alle, kommt die Schrift nicht mehr gut aufs Papier.
Ach ja, eure Lösung für Atlantis ist nicht richtig, ich komme nach der Muschel nicht mehr weiter!
Hier noch eine kleine Bitte: Hilfe, ich komme bei dem Spiel Gothic nicht weiter und suche Lösungen oder Tips.

Herbert Overdick

Ich glaube, Sie irren sich. ZONG wird nicht kopiert, sondern gedruckt. Es kann auch nicht vorkommen, daß die Farbe alle ist. Meinen Sie vielleicht das etwas schwache Schriftbild älterer Ausgaben? Dies ist durch die Verwendung des neuen Canon Drukkers inzwischen behoben. Bei der Atlantis Lösung kann ich nur die Leserschaft fragen. Ebenso beim Spiel Gothic. Vielleicht hat ja jemand Tips auf Lager!

Tecno Ninja

Hallo liebes ZONG-Team!

Heute habe ich ein paar Fragen: Zunächst zu Tecno Ninja: Ich wäre euch dankbar, wenn Ihr in ZONG eine kleine Karte des 1. Levels abdrucken könntet! Ich habe nämlich das Problem, daß ich nirgends den letzten Schlüssel finden kann. Außerdem würde ich gerne wissen, ob es in Turbobasic einen Listschutz für selbstgeschriebene Programme gibt? (Vielleicht so etwas ähnliches wie bei "The Riddle"). Von Eurem Aufruf andere User zu grüßen möchte ich auch noch Gebrauch machen und hiemit Hendrik Merkel aus Berlin grüßen und mich bei Ihm für das XL-Art bedanken!

Tschüß bis bald Euer Stefan Bohn

Ich vermute mal, Ihnen fehlt der Schlüssel, der ganz links im zweiten Bild von oben versteckt ist. Hier muß man einfach das Monster zerschlagen und schon ist der Schlüssel da. Das Monster ist aber nicht der Schuß, der aus dem Haufen kommt, sondern der Haufen selbst! Zum Listschutz: Da gibt es mehrere Möglichkeiten. Vielleicht schreibt einer der Leser ja mal einen kleinen Artikel darüber?

Berliner Club

Hi Ihr ZONGler!

Zu meinem letzten Brief habt Ihr mir geschrieben, daß Ihr Texte im ASCII-Format benötigt. Nun habe ich dazu eine Frage: Ihr schreibt doch das ZONG auf einem MS-DOS Rechner. Da Ihr die Texte in ASCII wollt, denke ich, daß Ihr sie auf das MS-DOS rüberzieht und sie dann nur noch ein bißchen nachbearbeitet. Nun bin ich stolzer Besitzer eines 1040STE und kann also auch Texte gleich auf MS-DOS Format liefern. Kann ich Euch also meine Texte auch auf 3.5" Diskette zuschicken (das macht das Ganze doch für Euch viel einfacher)?
Ihr habt leider noch keine Kritik zum STARSOFT Magazine geschrieben. Wenn euch das eine Magazin noch nicht reicht für einen Test, so schicke ich gerne noch die nächste Ausgabe zu.
Wie ich sehe, hat Euch das Game "Cavernrun" auch so fasziniert, wie mich... Wirklich trickreich programmiert.
Wo wir gerade in Berlin sind: Seit dem 12.9.1992 existiert der CCB nicht mehr. An diesem Tag sollte eine Hauptversammlung stattfinden, es kamen aber nur 9 Leute (und zwei suchten sich dumm...) Von diesen 9 Leuten waren laut Herrn Milz nur drei 8-Bit User dabei und nicht einer von denen wollte in den Vorstand. So beschloß man, den CCB aufzulösen. Wirklich toll!
Nunja, was soll man dazu noch sagen? Vielleicht das: Helmut, das war wirklich eine Meisterleistung von Dir, wie Du den Sitzungsort gekennzeichnet hast. Von einem Bürgerverein Luisenstadt hatten noch nicht einmal die Anwohner der angegebenen Hausnummer was gewußt. Wo habt Ihr Euch denn nun getroffen, wir haben's nicht finden können!

Ralf Patschke

Aber natürlich können Sie uns Texte im MS-DOS Format zusenden. Wir testen grundstzlich keine Magazine. Ich fand es zwar ganz gut, aber ich finde, es gibt schon viel zu viele Magazine. Ich fände es wesentlich besser, wenn mehr Leute an ZONG mitarbeiten würden, anstatt daß jeder gleich sein eigenes Magazin herausbringt. An schlechter Organisation scheiterten schon so manche Clubs. Amen.

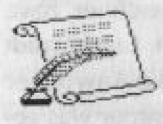
Workshops

Gestern habe ich endlich das neue ZONG bekommen. Diesmal stand ja wieder etwas von meinem Brief darin. Ich habe mich vielleicht nicht richtig ausgedrückt. Ich meinte natürlich noch, daß in dem Brief mehr Fragen zu Spielen standen, die allerdings nicht mit abgedruckt waren und somit auch nicht beantwortet wurden. Ich will das Thema aber nun nicht weiter breittreten.
Die Fragen zu Rescue On Fractalus haben sich nach dieser ZONG- Ausgabe erübrigt. Wie ich ja schon mal geschrieben hatte, finde ich es gerade gut, wenn Ihr Spiele vorstellt oder übersetzt. Gerade soetwas hilft einem sehr, wenn mal steckengeblieben ist.
Euer Weihnachtspaketangebot dieses Jahr ist ja auch wieder gut. Nur leider schade, daß ich schon faßt alle Steckmodule davon habe.

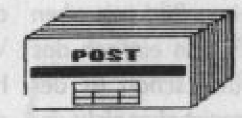
Dann hätte ich noch eine Frage zu dem Steckmodul Star Raiders. Wenn ich von einem Quadranten zum anderen mit Hyperspace fliege habe ich selten Glück und verliere meist nur Energie. Was

Ausdruck Din A7 jedes 6 Stelle Bild

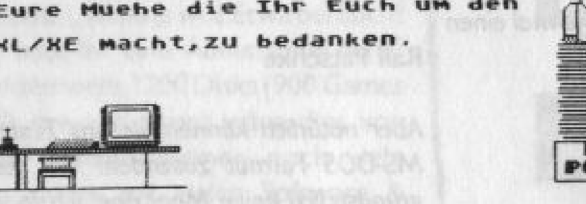
FORUM

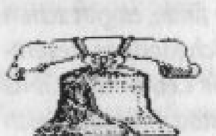


HALLO IHR LIEBEN UND TREUEN von KE-SOFT



Wieder geht ein Jahr zu Ende und es wird wieder Zeit sich, fuer all Eure Muehe die Ihr Euch um den XL/XE macht, zu bedanken.





Meine Wuensche fuer 1993

Neue oder Ueberarbeitete Software fuer den Bereich Games + Anwender. (Alte Software aufmotzen)

TIPS fuer Anfaenger (KAUDERWLSCH, CHEATFUEHRER(11/92)), auch fuer HARDWARE (SPRACH+BLACKBOX, SOUNDSAMPLER, MIDI und andere)

KURSE fuer Anfaenger+Fortgeschrittene (2.6.TURBO BASIC, vieleicht auch mal QUICK)

DRUCKER-PROGRAMME fuer 24 Nadler Hiervon sind sehr wenige, fuer den XL/XE, auf dem Markt.

Weiter wuensh ich mir viele, viele Einsendungen von Lesern die unseren 8-BIT unterstuetzen.

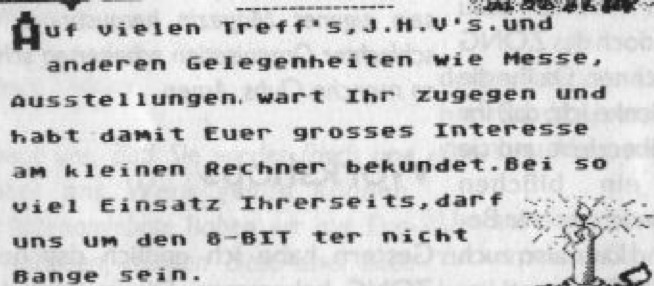
Ich badanke mich herzlichst fuer das doch noch erfolgreiche Jahr und wuensche allen



Dank sage ich fuer:

EMSIGKEIT

Auf vielen Treff'S, J.H.V'S und anderen Gelegenheiten wie Messe, Ausstellungen, wart Ihr zugegen und habt damit Euer grosses Interesse am kleinen Rechner bekundet. Bei so viel Einsatz Ihrerseits, darf uns um den 8-BIT ter nicht Bange sein.



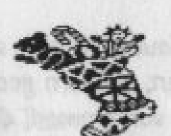






FROHE







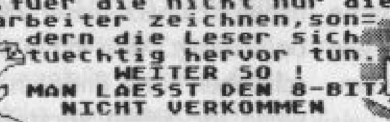
WEIHNACHTEN

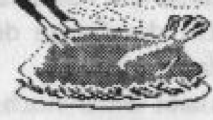


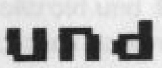
DANK an ZONG

Das ZONG-MAGAZIN erscheint seit Januar als DIN A4 Ausgabe. Jeden Monat ein anderes Outfit, und die Anzahl der Seiten ist auch von 28 auf 48 gewachsen; mithin konnten die Beitraege erweitert werden. So sind insbesondere WORKSHOP, TIPS, STORIES und die Serien hervor zuheben. Im Moment freue ich mich ueber Loesungen und Cheats, fuer die nicht nur die Mitarbeiter zeichnen, sondern die Leser sich tuechtig hervor tun.

WEITER SO !
MAN LAESST DEN 8-BIT NICHT VERKOMMEN

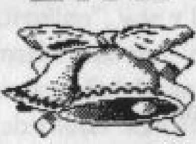






und



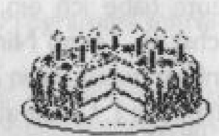




ein







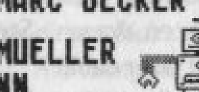


DANK an

KEMAL EZCAN
MARC BECKER
WALTRAUD MUELLER
MARKO SCHUMANN
MARTINA + ANDREAS VOLPINI

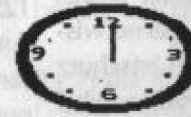
an alle FREIEN MITARBEITER und besondres an die MITGESTALTENDEN LESER

DER 8-BIT WIRD MIT EURER HILFE LEBEN!



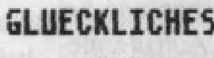


PROST



NEUJAHR

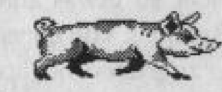


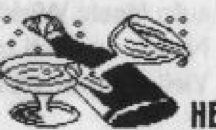


JANUAR 1993



GLUECKLICHES und ERFOLGREICHES 1993







EUER
HELMUT TADDEY

muß ich tun? Vielleicht könnt Ihr ja in einer der nächsten Ausgaben das Spiel etwas genauer vorstellen. So wie "Silent Service" in der letzten Ausgabe.

Und dann wollte ich noch fragen, ob die beiden Spiele von Alternate Reality in Englisch oder Deutsch sind. Wenn sie nämlich in Englisch sind, brauche ich sie erst gar nicht bestellen, da ich keine großen Englischkenntnisse habe. Anbei meine neue Adresse ab Dezember.

Jens Keßler

Wir versuchen immer, den Wünschen unserer Leser gerecht zu werden. Daher übersetzen wir immer die Spiele, die am schwierigsten sind. Bei Star Raiders können Sie mit "H" Hyperspace auslösen und landen dann im gewählten Sektor. Sie müssen sofort mit "F" auf Front View umschalten und das Steuerkreuz in der Mitte halten, damit Sie im richtigen Sektor landen. Erst wenn Sie dort sind, dürfen Sie wieder eine Geschindigkeit (0-9) wählen. Tippen Sie vorher eine Zahlentaste, wird der Hyperspace abgebrochen. Alternate Reality ist leider in Englisch.

PD-Software

Guten Tag, ZONG Macher.

Kurz vor Monatsende will ich Euch noch ein paar Fragen zukommenlassen. Zu Alternate Reality. Ich habe gelesen, daß es noch viel mehr Teile, als die zwei, gibt. Bekommt Ihr die anderen Teile noch rein? Wenn ja, wann?

Zu den PDs: Euer Angebot ist sehr umfangreich und vielschichtig (Pluspunkt), aber ich habe schon einige schlechte Erfahrungen damit gemacht. Z.B. Starlord läßt sich durch den Programmfehler leider nicht bis zum Ende spielen. Wäre es euch möglich, den Fehler zu beheben und das Spiel 100% lauffähig anzubieten (vielleicht findet ja auch ein ZONG-Leser den Fehler)?

Anderes Beispiel: They Are Coming, hatten Ihr als sehr wortreich und interessant beschrieben, die Spiele waren nicht so gut wie die Vorstellung. Z.B. Go! Ihr schreibt "Mit ausführlicher deutscher Anleitung!" hier müßte das ausführlich gestrichen werden. Gute PD's sind u.a.: Hanse XL 2, Traverse/Force, Treshold/Wimbledon, Space Trader und Aliens.

Zu Space Trader noch einige Fragen. Ich fliege von Planet zu Planet, treibe Handel und werde reich. Gibt es ein bestimmtes Ziel zu erreichen (rebellische Planeten zu beruhigen, oder feindliche zu vernichten), oder geht es unendlich?

Zum ZONG-Sonderheft 1. Frage zu Atlantis. Bin im Kerker und habe das Bett verschoben. Der Tunnel wird sichtbar, doch auf "Krieche durch Tunnel" passiert nichts! Wie komme ich nun in den Kellergang?

Zu den Steckmodulen habe ich auch Fragen. Wieso gibt es keine Highscoreliste? Kann man Freezer bzw. Editor verändern?

Für heute habe ich wohl genug gefragt, also

Tschüß Olaf Graul

Die anderen Teile von Alternate Reality sind leider nicht mehr erhältlich. Aber die ersten beiden bieten wohl genug Stoff, oder? Fehler auf PD-Disketten, die Programmfehler, also keine Kopierfehler von uns sind, können wir leider nicht beheben. Wenn uns jemand eine neue Version zusendet, freut uns das. Ob einzelne PD's gut oder schlecht sind, ist meistens doch Geschmackssache. Grundsätzlich nehmen wir aber nur PD's ins Angebot auf, die ihr Geld auch wert sind. Auch die Frage zu Space Trader kann ich nicht beantworten, hier sind die Leser gefordert. Bei Atlantis sind ebenso die Leser gefragt.
Bei manchen Steckmodulen gibt es Highscorelisten. Wenn Sie einen Freezer kennen, der auch Steckmodule einfriert, können Sie hier die Cheats ebenfalls anwenden. Editor-Cheats lassen sich logischerweise nur bei Diskettensoftware einsetzen.

Lieber Leser,

ZONG ist eine Zeitschrift zum Mitmachen. Deshalb ist es wichtig, daß auch Sie sich aktiv daran beteiligen. Sei es durch Einsendung von Programmen, Tips, Workshops oder Leserbriefen. Wenn Sie Fragen zu einem Programm oder ein bestimmtes Problem haben, scheuen Sie sich nicht, der Redaktion einen kleinen Brief zu schreiben, denn auch andere Leser könnten vielleicht das gleiche Problem haben! Sie können damit nicht nur sich, sondern auch anderen helfen. Vielleicht hat aber auch ein anderer Leser eine passende Lösung für Ihr Problem! Frei nach dem Motto "Kommunikation" wollen wir das Leserforum noch mehr aufleben lassen. Senden Sie uns also auch selbstgemalte Computergrafiken oder Grüße an andere User, denn wir wollen ZONG für Sie noch interessanter gestalten. Möchten Sie zu einem bestimmten Diskussionsthema Ihren Senf geben?

Senden Sie Ihre Briefe an:

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4.

Gedichte

Machen Sie weiter so! So viel Leserbeteiligung im Heft (Leserbriefe ausgeschlossen) hatten wir ja schon lange nicht mehr. Toll! Also nichts wie ran! Hier das erste Gedicht, das uns aus der werten Leserschaft erreichte. Es stammt von Peer Göbel.

Ode an die Ballerspiele

Oh Ihr tollen Ballerspiele,
von Euch liebe ich so viele!
Denn bei Zybex - Peng - Paff - Wumm,
legt man soviel Gegner um.
Und auch bei Missing... one Druid bin ich nur zufrieden,
wenn mir die Fetzen um die Ohren fliegen.
Auch bei Mirax Force - Ratter - Ratter - Peng,
ich den Bordreaktor in die Lüfte spreng.
Und das Schießen bei Transmuter
fesselt mich tagelang an den Computer.
Bei Sea Fighter kommt ein 3D-Effekt auf,
trotzdem heize ich nur wild drauf.
Bei LethalWeapon und Mission Zircon
kommt einer der Feinde heil davon.
Und beim Klassiker Asteroids - Bäng - Zapp,
ballere ich alle Meteore ab.
Matta Blatta, Hawkquest, Warhawk,
Titan, Dropzone und Laserhawk,
Sidewinder, Speedhawk und Defender,
die geffallen mir alle sehr!

Und so lebe ich nach der Devise
Joystick warm,
Krampf im Arm.
Immer wenn ich am Computer schieße.

GEISTERSCHLOSS

Wer jetzt eine Gruselgeschichte erwartet, hat sich leider getäuscht. Aufgrund vieler Anfragen haben wir uns entschlossen, einmal über die Entwicklung neuer Spiele zu berichten. Wir nehmen uns also das ab 10.12. erhältliche neue KE-SOFT Megaspiel "Geisterschloß" vor.

Geburtstag

Angefangen hat die ganze Sache damit, daß ich, Kemal Ezcan, am 11.11. Geburtstag hatte und diesen im Freundeskreis feiern wollte. Ich überlegte mir also, was man denn mit acht Leuten machen könnte. Na klar, spielen, was sonst. Da aber nicht alle so Computerbegeistert sind wie ich selbst, dachte ich mehr an ein Fantasy-Brettspiel. Also meinen Bruder angerufen und gefragt, was er denn da so herumliegen hat (er ist nämlich ein großer Fan solcher Spiele). Nach einer eingehenden Beratung kamen wir zu dem Ergebnis, daß es leider kein Fantasy-Brettspiel gibt, das man mit acht Leuten spielen kann! Also was nun?.

Die einzige Möglichkeit, die mir blieb, war, ein eigenes Spiel zu schreiben, bei dem acht Personen mitspielen können. Zweite Bedingung war natürlich, das Spiel so zu gestalten, daß auch Leute, die nicht die Geschicklichkeit haben, mit einem Joystick umzugehen, damit spielen können sollen. Somit blieb als Eingabemedium nur die neu ins Angebot aufgenommene Lightgun, mit der man direkt auf den Bildschirm schießen kann.

Nun fing ich an, die ersten Pläne zu schmieden. Man soll mit seinen Mitspielern per Lightgun im Schloß herumlaufen können und dort Abenteuer erleben. Das sollte natürlich nicht zu langweilig sein und daher einige Abwechslung bieten. Das Konzept reifte so langsam heran und nach einer Woche harten Denkens stand es fest. Die Spieler laufen herum und suchen den Ausgang, den man nur mit Hilfe eines Codes betreten kann. Diesen Code erfährt man Stückweise aus Kisten, die im Schloß herumliegen und mittels Schlüsseln geöffnet werden können. Die Schlüssel widerrum muß man bösen Geistern abjagen, die sich ebenfalls in manchen Räumen befinden. Zusätzlich gibt es noch geheime Türen, Räume, die sich nach Betreten umdrehen, einstürzende Dekken, Licht, das plötzlich ausgeht und andere Scherze. Damit das Ganze auch noch Handfest wird und kein reines Computerspiel ist, benötigt man zum Spielen auch einen Spielplan, auf dem man mit richtigen Spielfiguren und Schlüsselplättchen umherzieht.

Das Programm

Na dann mal los und programmieren. Als erstes entwarf ich die Grafik des Spieles. Die Schlösser sollten jeweils vier verschiedene Grafiken bieten, vom noblen Ballsaal bis zur verdreckten Gefängniszelle. Dies war bald geschafft und ich machte mich an das Spiel selbst. Doch halt, zuerst wurde der Editor für die Schlösser benötigt. Auch dieser war bald fertig und mitsamt einem "Testschloß" abgespeichert. Wenn ich hier "bald" sage, so meine ich jeweils einige Tage harte Arbeit, das nur als Anmerkung. Nun konnte ich mich endlich dem Hauptprogramm widmen. Den Grundstock diente die Lightgun-Routine. Danach folgte das Vorprogramm, in dem man die Anzahl der Spieler, deren Namen und das Schloß wählen kann. Im Hauptprogramm selbst gibt es dann eine überaus kompliziert strukturierte Hauptroutine. So kompliziert, daß ich mir sogar mehrere Fließdiagramme anfertigen mußte, was sonst nie der Fall ist. Insgesamt sind im Spiel vier verschiedene Lightgun-Geschicklichkeitsspiele enthalten, in denen man z.B. den Schlüssel oder einen Hebel erreichen muß, ohne sich vom Geist erwischen zu lassen. In einem anderen Spiel wiederum muß man die Steine abschießen, die von der Decke fallen. Die verschiedenen "Ereignisse" wie z.B. das ausgehende Licht oder der sich drehende Raum, der Geist, der den Schlüssel stielt usw. erwähne ich nur nebenbei. Nachdem das Spiel dann so einigermaßen funktionierte, folgte der Gang in verschiedene Geschäfte, um geeignete Spielfiguren ausfindig zu machen. Fündig geworden, kehrte ich ins traute Heim zurück und kümmerte mich um den Spielplan. Jedem Spiel liegt ein Block mit ca. 50 Spielplänen bei.

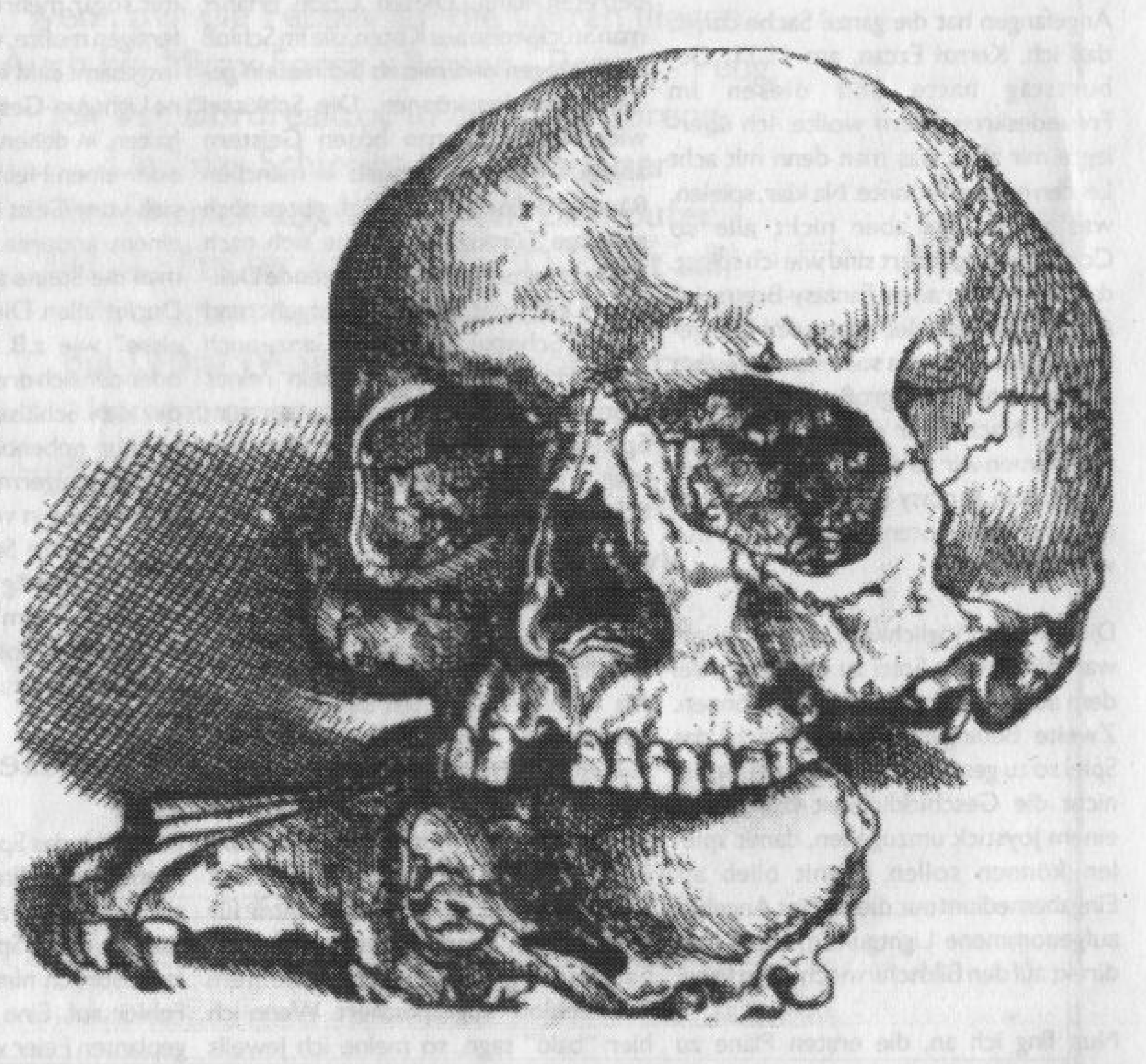
Testphase

Bevor ich das Spiel meinen Gästen präsentieren wollte, wurde es natürlich alleine sowie zu zweit ausprobiert. Praktisch in jedem Spiel, das ca. 2-3 Stunden in Anspruch nimmt, tauchte ein neuer Fehler auf. Eine halbe Stunde vor der geplanten Feier war das Spiel dann end-

lich "vorführreif". Also die Gäste begrüßt und das Spiel erklärt. Alle spielten begeistert mit, die Sache war ein voller Erfolg - bis dann endlich wieder ein Fehler auftrat, indem eine der Figuren plötzlich rückwärts aus dem Raum herausspazierte! So eine Sch..., gerade jetzt! Aber nun gut, auch dieser Fehler wurde beseitigt und das Spiel konnte fortgeführt werden.

Der letzte Schliff

Daß ein so hervorragendes Spiel nun nicht im Regal verstauben darf, ist wohl jedem klar. Also setzte ich mich abermals hin und entwarf eine ausführliche Anleitung, entfernte die letzten kleinen Fehler, perfektionierte die Grafik und die Soundeffekte und verbrachte noch so einige Zeit damit, eine geeignete Verpackung zu finden. Im übrigen ist dieser Vorgang noch nicht ganz abgeschlossen, denn wie Sie bereits oben lesen konnten, ist das Spiel erst ab 10.12. erhältlich. Es bietet dann insgesamt 20 verschiedene Schlösser sowie den komfortablen Editor für eigene Schlösser. Dazu Spielfiguren und Schlüsselplättchen, ein Block mit Spielplänen, die Anleitung, die Diskette und das Ganze in einer schönen Schachtel. Uff!



Fazit

Ich hoffe, dieser Bericht hat Ihnen einen kleinen Einblick in die Welt der Spieleentwickler gegeben. Sie sehen, daß dies nicht immer so geschäftlich zugeht, wie man sich meist vorstellt. Die besten Spiele entstehen eben meist aus einer spontanen Idee.

Werbung

Ein wenig Werbung darf natürlich nicht fehlen. Sie erhalten das Spiel ab 10.12. bei KE-SOFT zum Preis von DM 39,80. Dies erscheint im ersten Moment recht hoch, ist aber angesichts der umfangreichen Ausstattung durchaus gerechtfertigt. Wenn Sie in einem Spielegeschäft ein Brettspiel kaufen, kostet das meistens noch mehr. Mit "Geisterschloß" haben Sie lange Zeit Spaß, sowohl alleine als auch im Freundeskreis. Meines Wissens nach ist es auch das einzige Spiel für den Atari XL/XE, das mit so vielen Personen gespielt werden kann, ohne daß sich einer dabei langweilt. Und nun unser Einführungsangebot: Sollten Sie noch nicht im Besitz einer Lightgun sein, so können Sie diese im Paket mit "Geisterschloß" zum Sonderpreis von DM 109,80 erwerben. Eine ausführliche Vorstellung des Spieles sowohl der Lightgun erfolgt in der nächsten Ausgabe.

KE

ZONG-Kochbuch

Gebackene Banane

Wie immer zur Weihnachtszeit präsentieren wir Ihnen an dieser Stelle ausgefallene Rezepte. Diesesmal nur ein einziges, das es aber in sich hat. Wenn Sie schon einmal im Chinarestaurant waren, sind Sie vielleicht schon einmal darauf gestoßen.

Gebackene Banane, das klingt im ersten Moment etwas seltsam. Das liegt daran, daß die Bezeichnung etwas falsch ist, denn nicht die Banane wird gebacken, sondern die Umhüllung.

Mit Umhüllung ist nun auch wieder nicht die Schale der Banane gemeint, sondern der Backteig, der sie umhüllt. Welcher Backteig? Nun, fangen wir doch einfach mal an. An Zutaten benötigen wir folgendes:

60	Gramm	Reismehl
60	Gramm	Mehl
2	Teelöffel	Backpulver
100	Milliliter	Ungesüßte Kokosmilch aus der Dose
100	Milliliter	Wasser
1	Kleines	Ei
12		Apfelbananen
		Öl

Zur Erklärung der Zutaten: Reismehl bekommt man überall da, wo es asiatische Zutaten gibt. Z.B. von Wan Kwai gibt es geeignetes Reismehl. Die Kokosmilch gibt es ebenfalls dort oder woanders. Im Notfall einfach eine Kokosnuß köpfen. Wasser ist besonders schwer zu beschaffen (kleiner Scherz). Apfelbananen sind kleiner als normale. Anstatt der Apfelbananen können natürlich auch normale verwendet werden, die man dafür halbiert und auch der Länge nach zerteilt. Das Öl wird zum Fritieren benötigt.

Zubereitung

Als erstes stellen wir den Backteig her. Hierzu verquirlen wir das Reismehl, das Mehl, Backpulver, Kokosmilch, Wasser und das Ei. Das ganze lassen wir dann eine halbe Stunde stehen.

Nun können wir schon einmal das Öl heiß werden lassen. Am besten ist es, wenn man eine Friteuse benutzt, ansonsten einfach einen Topf, der mindestens sechs Zentimeter hoch mit flüssigem Öl gefüllt sein muß.

Ist das Öl heiß genug, tauchen wir die erste Banane (oder Bananenhälfte) in den Teig und werfen Sie in das Öl. Ist Sie außen schön knusprig braun fritiert, kann sie herausgenommen werden. Beim Fritieren von mehreren Bananen gleichzeitig sollte man darauf achten, daß diese nicht aneinander kleben.

Verzehr

Wie bitte, zum Essen auch noch eine Anleitung? Klar, denn die Bananen sollte man heiß essen und dazu entweder Honig oder Vanilleeis reichen. Mit Eis schmeckt es besonders gut. Das Rezept eigent sich besonders für eine lange Sylvesternacht und ist immer eine willkommene Abwechslung.

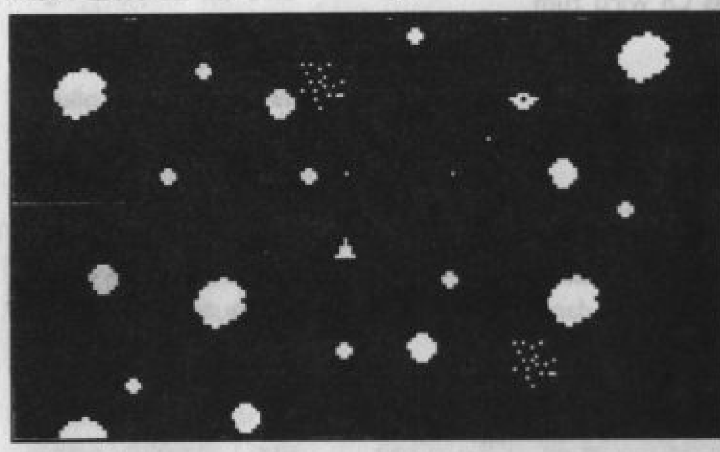
Wir wünschen guten Appetit!

KE

Vorstellungen

Asteroids

Asteroiden schwirren um Sie herum. Mit Ihrem Raumgleiter sind Sie mitten in einem Asteroidenfeld gelandet und haben nun um Ihr Leben zu kämpfen, wenn die gigantischen Brocken auf Sie zugeflogen kommen. Zum Glück stehen Sie aber nicht wehrlos da, denn Sie haben noch Schußwaffen, mit denen Sie die Asteroiden zerstören können, die kleineren jedenfalls. Die größeren Brokken fallen erstmal entzwei, bevor sie vernichtet werden. Im Klartext: Am Anfang schweben eine Menge riesengroße Brocken herum. Einmal getroffen, verwandelt sich ein riesengroßer Brocken in zwei große Brocken. Jeder dieser großen Brocken verwandelt sich bei Abschuß in zwei kleine Brocken. Je kleiner die Brocken, desto schneller fliegen sie umher und desto gefährlicher sind sie.



Doch leider sind Sie nicht alleine in dem Asteroidenfeld. Aliens haben sich auch in selbiges verirrt und ballern auch wild um sich, um nicht von den Brocken getroffen zu werden, geben Sie also noch Acht, daß Sie nicht von den Alien-Lasern getroffen werden.

Alleine oder zu zweit gleichzeitig können Sie das pure Überleben im fernen Weltall mitten in einem Asteroidenfeld probieren, es geht heiß her, da kann der kälteste Winter draußen vor der Tür nichts gegenrichten. Außerdem können Sie verschiedene Spielvarianten wählen.

Optionen

Zwei Spieler können miteinander im Team oder gegeneinander spielen, dann kann man sich gegenseitig abschießen. Ebenso können Sie die Spezialfunktion wählen: Hyperspace, Schutzschild oder eine 180 Grad Drehung stehen zur Wahl. Auch die Geschwindigkeit kann gewählt werden. Bei diesem Spiel haben Sie eine Optionsvielfalt von der neue Spiele nur träumen können!

Von der Grafik dürfen Sie aber keine Wunder erwarten, denn das Programm stammt aus dem Jahre 1981, was aber nicht heißen soll, daß die Grafik nichts ist. Sie dürfen schon eine gute Grafik erwarten, aber eben nicht so, wie Sie es z.B. von Lucasfilm Games gewohnt sind. Es gibt eben keinen allzu großen Farbenreichtum, aber es reicht vollkommen aus. Die Asteroiden sehen aus wie Asteroiden und die Raumschiffe eben wie Raumschiffe. Was will man mehr?

Die Soundeffekte sind fantastisch krachend! Diese Megalaute Explosion beim Treffen eines Asteroiden läßt einen vom Stuhl kippen. Schließen Sie Ihren Atari an eine Stereoanlage an und drehen Sie sie auf: Sie brauchen zu Neujahr kein Feuerwerk mehr und sparen eine Menge Geld!

Auch macht das Spiel Spaß, dies ist das Geheimnis bei der Sache. Und wieder einmal ist es der Fall, daß sich der Spielspaß im Zweispielermodus mehr als verdreifacht, wenn zwei User vor den Monitoren den Punkten entgegenfiebern, eine völlig neue Dimension von Spielgefühl. Sollten Sie noch im Besitz eines alten 400er oder 800er Atari sein, können Sie das Spiel sogar zu viert gleichzeitig spielen! Da kommt Freude auf!

Fazit

Trotz seines Alters von mehr als elf Jahren hat dieses Spiel nicht im geringsten an Reiz verloren. Da Sie zudem bedingt durch das KE-SOFT Weihnachtspaket dieses Steckmodul unter Umständen schon für DM 6,80 erwerben können, kann ich es Ihnen nur weiterempfehlen. Was bekommen Sie heute schon noch an Software für DM 6,80 außer Magazine und PD? Der reguläre Preis ist bei DM 14,80, auch recht günstig, aber nutzen Sie die Vorteile des Weihnachtspaketes, Sie können eine Menge Geld sparen. Fazit: Asteroids is it!

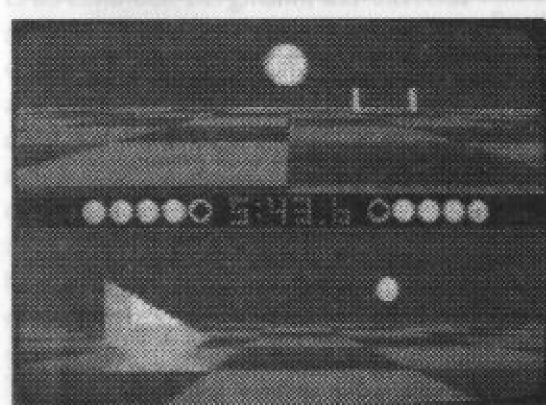
TS

Steckbrief

Name: Asteroids
Kurzbeschreibung: Durch Asteroidenfeld ballern.
Hersteller: Atari
Datenträger: Steckmodul
KE-SOFT Preis: DM 14,80

Ballblazer

Herzlich willkommen zum schnellsten Sportspiel der Zukunft, präziser ausgedrückt im Jahre 3097. Dieses Sportspiel nennt sich "Ballblazer" und avancierte sich binnen kurzer Zeit zum beliebtesten Sportspiel des Universums und der Siegerpokal ist die höchste Auszeichnung für den Spieler selbst bzw. dessen Planeten.
Sie sind der erste Mensch von der Erde stammend, der es durch die zahlreichen Vorrunden bis hin ins Finale geschafft



hat und nun liegt es an Ihnen, den Pokal für die gute alte Erde zu gewinnen.
Wenn Sie mit diesem Modul bestückt den Computer anschalten, werden Sie als erstes von einem Vorspann begrüßt. Sie sehen das Lucasfilm-Logo und daraufhin einen Ball, der über den Screen geschossen wird, gefolgt von seltsamen Fahrzeugen. Dazu eine lustige Musik. Dann bleibt eines der Fahrzeuge in der Mitte stehen und die Kanzel öffnet sich. Drin sitzt ein Mensch, der Ihnen zuwinkt. Die Kanzel schließt sich und weiter geht das Gerase. Allein schon dieser Vorspann ist sehr beeindruckend, aber das Spiel kommt ja erst noch:

Ballblazer ist eine Art Fußballspiel, jedenfalls ein entfernter Verwandter davon. Es stehen sich zwei Spieler gegenüber, die je in einem Rotofoil sitzen, einem sehr schnellen Fahrzeug, das leicht über die Spieloberfläche huscht. Die Rolle des Balles übernimmt das Plasmorb, eine Energiekugel, die Sie mit Hilfe Ihres Rotofoils, das quasi die Rolle des Fußballschuhes übernimmt, in das gegnerische Energiefeld (entspricht dem Tor) zu donnern versuchen, was neben einem Punkt auch noch das Nachspiel mit sich bringt, daß das Tor mit jedem Treffer kleiner wird und zudem nicht stillsteht: Statt eines Torwartes machte man dem Tore selbst Beine, wenn ich das mal so ausdrücken darf, denn das Tor wandert vom oberen zum unteren Spielfeldrand.
Die Darstellung des gesamten Spieles erfolgt aus der Sicht der beiden Spieler, also in echter 3D-Grafik. Der Bildschirm ist in der Mitte geteilt, jeder Spieler hat ein eigenes Sichtfenster.
Das Spielfeld ist sehr groß und weist auch eine Krümmung vor, eben wie es auf der Erde auch der Fall ist. Deshalb können Sie nie das ganze Spielfeld überblicken. Zudem kann es sein, daß Sie des öfteren kurz die Orientierung verlieren, denn das Spiel ist ganz schön schnell und zudem die perfekte Perspektive, einfach irre.
Sie sollten vor Ablauf der Zeit mehr Tore erzielen als bekommen und "schon" gehört der begehrte Pokal Ihnen, jedoch Vorsicht: Eigentore sind gar kein Problem!
Zudem können Sie alleine gegen den Computer oder gegen einen menschlichen Partner spielen. In jedem der beiden Fälle spielt einer gegen einen oder natürlich eine gegen eine oder so. Heiße und schnelle Action ist angesagt, mehr als 16-Bit Power jemals bringen könnte. Die Grafik wurde mit viel Liebe gestaltet. Man kann alles klar erkennen, mit Farben wurde nicht gespart, das 3D-Scrolling ist sehr schnell und fein, die bewegten Teile sehr gut animiert und was ich sonst noch so in Sachen Grafik vergessen habe dürfen Sie getrost als hervorragend bezeichnen, denn was die Lucasfilm-Programmierer aus dem XL/XE herausgeholt haben erstaunt mich immer wieder, teils mehr, als man von den 16-Bittern gewohnt ist.
Die Musik geht vollkommen in Ordnung, macht richtig Spaß, da zuzuhören und die Effekte während des Spieles kommen immer zur richtigen Zeit, hören sich gut an und gehen nicht auf die Nerven, so etwas findet man meines Erachtens selten.
Ich spiele Ballblazer immer wieder gerne, es ist eines der wenigen Spiele, die ich besitze, die mich immer wieder auf's neue reizen, es ist einfach mal etwas anderes, hier wurde eine neue Spielidee kreiert und da das Modul nur DM 24,80 kostet sollten Sie es sich schnellstens zulegen, bevor es nicht mehr erhältlich ist. Oder benutzen Sie doch einfach die Vorteile des KE-SOFT Weihnachtpaketes, unter Umständen zahlen Sie für dieses hervorragende Spiel nur DM 16,80, was wirklich geschenkt ist. Denn wenn Sie einmal Ballblazer spielen werden Sie schnell feststellen, daß Sie nicht mehr so leicht davon wegkommen.
Aus der Lucasfilm Games Reihe ist vorliegendes Spiel mein Favorit, da es alleine wie auch zu zweit sehr viel Spaß macht, mal kurz gespielt werden kann, falls erwünscht und zudem als Steckmodul ausgeliefert wird, was heißt, dass zudem keine Ladezeiten und/oder Ladefehler auftreten. Zu so einem sagenhaft günstigen Preis kann ich nicht anders, als Ihnen dieses Spiel wärmstens ans Herz zu legen.

Fazit: Selbst als Grafik/Sounddemo wäre Ballblazer schon zu diesem Preis unschlagbar, da aber drumherum noch ein perfektes Spiel gepackt wurde können Sie ohne weiteres zuschlagen.

TS

Steckbrief

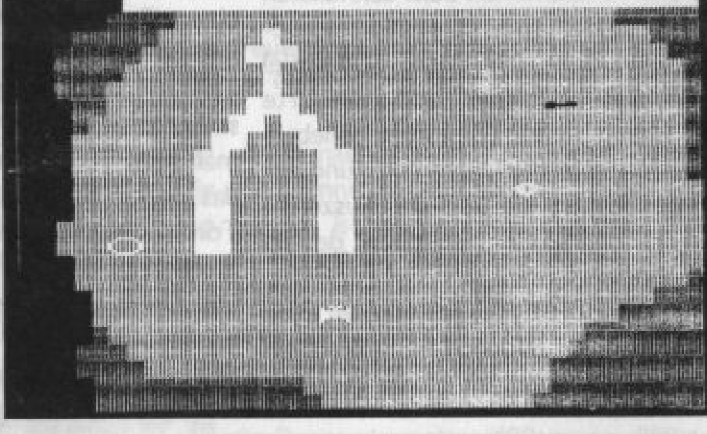
Name: Ballblazer
Kurzbeschreibung: 3D-Fußball in der Zukunft
Hersteller: Lucasfilm/Atari
Datenträger: Steckmodul
KE-SOFT Preis: DM 24,80

Galahad & The Holy Grail

"Meine Herren", sagte Sir Gawain, "nach dem Willen des Sangreals hat jeder Essen und Wein seiner Wahl bekommen, aber keiner hat den Gral selbst gesehen. Also lege ich dieses Gelübde ab: Ich mache mich morgen auf die Suche und komme nicht vor einem Jahr und einem Tag wieder ohne ihn gesehen zu haben, aber ich werde es als Gottes Wille akzeptieren, wenn mir dies nicht gewährt wird."

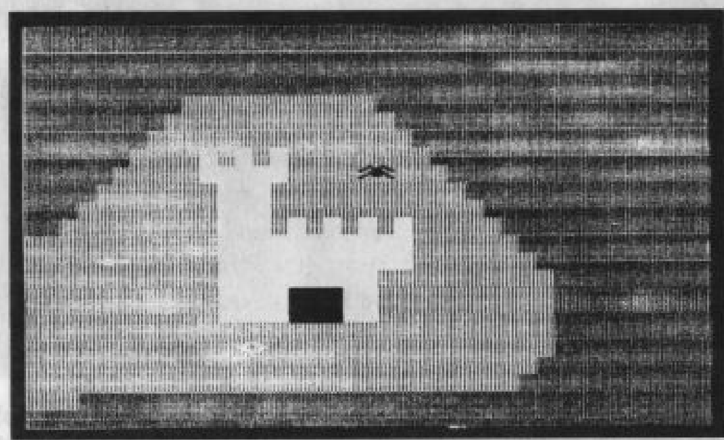
An diesem Spiel werden Adventurefreunde ihre wahre Freude haben, denn es ist wirklich ein Abenteuer, den heiligen Gral zu finden. Dabei muß man nicht einmal etwas über die Tastatur eingeben. Alle Aktionen werden per Joystick gesteuert.

Aufgabe des Spielers, der in die Rolle eines Ritters schlüpft, ist es, den heiligen Gral zu finden und zur weißen Kapelle zu bringen. Dort startet auch das Spiel. Man sieht die Landschaft von oben und kann per Joystick umherlaufen. Gegenstände werden durch Berühren aufgenommen und auf Wunsch wieder fallengelassen. So gibt es z.B. ein Schwert, mit dem man verschiedene Feinde besiegen kann, ein Schutzschild, das vor Verwundung bewahrt, ein Pferd, mit dem man schneller von Ort zu Ort kommt und viele andere Gegenstände. Das Problem ist, daß man immer nur einen Gegenstand bei sich tragen kann. Meistens benötigt man natürlich Schlüssel, um bestimmte Tore zu öffnen.



Hat man sich erst einmal umgesehen, stellt man fest, daß die Landschaft genau 16 Bildschirme groß ist. Dort sind insgesamt vier Tore: Der Wald, der Entenwald, das schwarze und das weiße Schloß. Jedes Tor führt zu einer Reihe weiterer Screens, insgesamt bietet das Spiel 256 verschiedene Bildschirme!

Interssant sind die verschiedenen Geheimgänge und Rätsel. So gibt es Bildschirme, die ein richtiges Labyrinth ausmachen und wieder andere, wo es Türen gibt, die in der richtigen Reihenfolge betreten werden müssen, um den Ausgang zu erreichen. Insgesamt also sehr viel zu enträtseln.



Haben Sie es erst einmal geschafft, die drei Schlüssel zu finden, geht die Suche beim weißen Schloß weiter, wo drei Tore zu öffnen sind. Doch dorthin müssen Sie erst einmal gelangen! Auf Ihrem Weg werden Sie auf viele gefährliche Monster und viele neue Landschaften treffen.

Übrigens wurden die Programmierer dieses Spieles von Monty Python's "Ritter der Kokosnuss" inspiriert, denn man findet hier eine heilige Handgranate, die genau drei Sekunden, nachdem man sie fallengelassen hat, explodiert. Ja, genau drei Sekunden, nicht zwei, nicht vier und auch nicht eine, sondern genau drei. Gegen ein Killerkaninchen muß man ebenfalls bestehen. Für Monty Python Fans also ein absolutes Muß!

Das tolle an diesem Spiel ist, daß es eine deutsche Anleitung und keinen Text auf dem Bildschirm besitzt, alles läuft per Joystick. Außerdem gibt es auch noch einen Anfängermodus, in dem man die drei Schlüssel nicht benötigt. Die deutsche Anleitung ist ausführlich und erklärt alles genau.

Fazit

Zum Preis von DM 24,80 erhalten Sie ein sehr umfangreiches Abenteuerspiel, bei dem man sofort losspielen kann und viel zu entdecken hat. Für Adventurefreunde und Monty Python Fans auf jeden Fall zu empfehlen. Aber auch, wem andere Adventures zu kompliziert sind, sollte mal einen Blick darauf werden.

KE

Steckbrief

Name: Galahad & The Holy Grail
Kurzbeschreibung: Actionadventure
Hersteller: APX
Datenträger: Diskette
KE-SOFT Preis: DM 24,80

Dig Dug

Aus den USA kam in den letzten Jahren schon einiges auf den deutschen Markt. Bei einer unserer letzten Großlieferungen befand auch ein echter Klassiker einer Spielhallenumsetzung im neuen Gewand. "Dig Dug" heißt das Spiel und es wurde schon von vielen Firmen versucht es unter verschiedensten Namen nachzuprogrammieren. Doch von was rede ich eigentlich?

Bei "Dig Dug" steuern sie einen Erdfressenden Bergmann, der sich mit seinem UE-Boot (Unter-Erde-Boot) durch die Erde fressen muß. Ziel ist es, alle in den unterirdichen Höhlen lebenden Ungetiere zu zerstören. Dazu kann sich unser Erdmann verschiedener Techniken bedienen. Natürlich kann er sich zu seinen Monstern selbst hindurchfressen, doch wenn er in höhere Level kommt, nehmen ihm die Monster diese Tätigkeit schon ab. Diese besitzen nämlich eine unangenehme Eigenschaft. Desöfteren verwandeln sie sich in Geister und können als solche durch die Erde schweben, ohne einen Gang zu benötigen. Treffen Sie auf einen Gang, tauchen sie auch wieder völlig auf. Nur in diesem Zustand kann der Erdmann die Mönsterchen aufblasen. Dazu speit er eine Luftzunge. Trifft eine solche Zunge auf den Gegener, bläht sich dieser auf. Dadurch wird er kurz unbeweglich. Um Ihn vollständig zu vernichten, muß das Monster jedoch noch zweimal aufgeblasen werden, bis es platzt (noch ein ganz kleines Pfefferminzhäppchen?). Die andere Methode sich seiner Verfolger zu entledigen ist die, sich der Felsen zu ermächtigen. In der Erde sind an verschiedenen Stellen undurchdringliche Felsbrocken im Weg. Diese kann man jedoch nutzen, in dem man unter Ihnen taktisch geschickt die Erde weggräbt. Fallen diese sodann herab, sollte man nicht unter ihnen stehen, wohl aber vielleicht ein paar Monster darunter gelockt haben, das bringt viele Punkte.

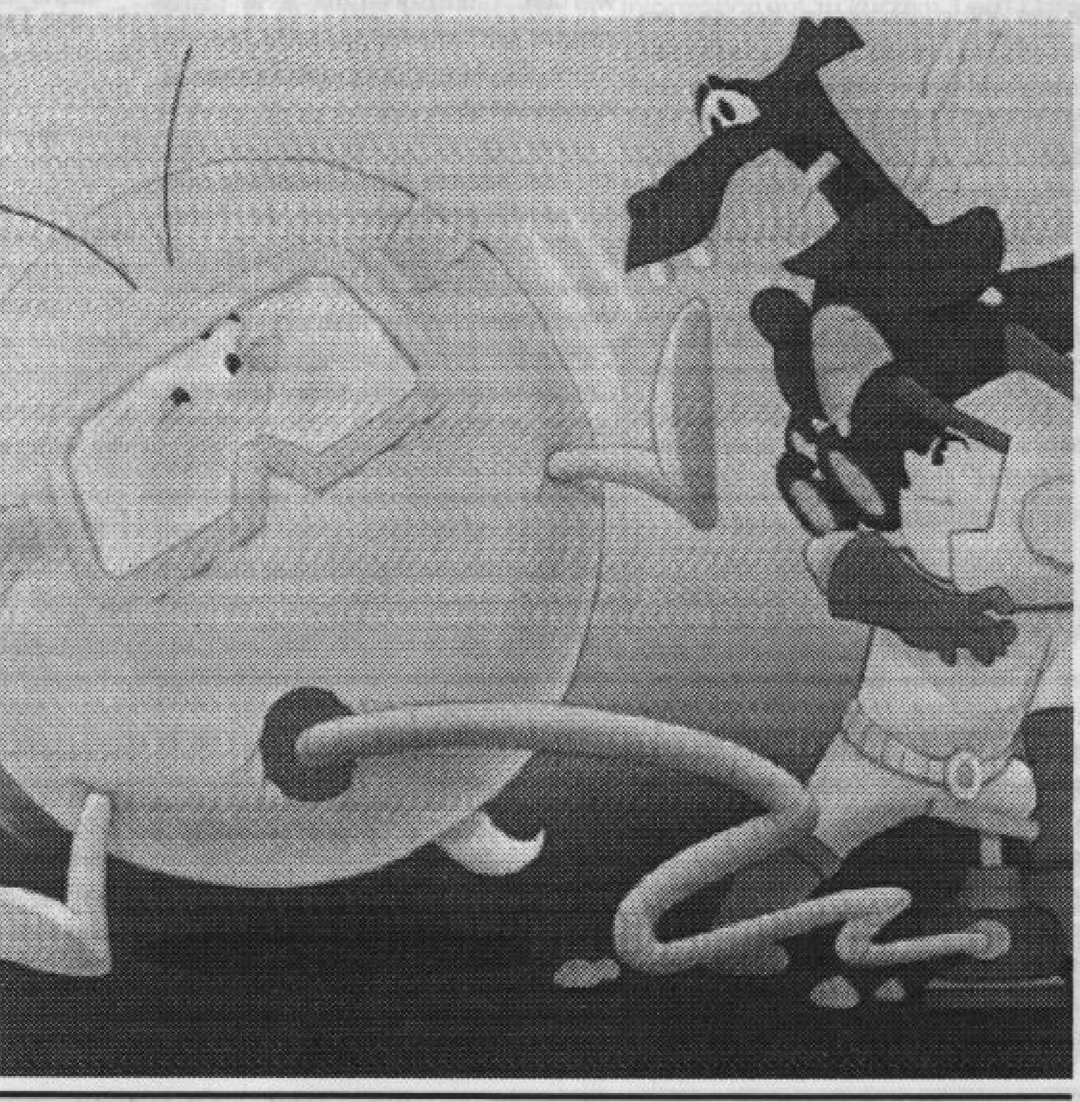
Die Grafik des Spieles ist schön bunt und alle Figuren sind gut animiert und klar erkennbar. Damit man nicht immer am Anfang starten muß, kann man in höheren Leveln anfangen. Diese zeichnen sich durch mehr Monster, schnellere Geister und weniger Steine aus. Außerdem fangen manche der Monster dann auch noch an, Feuer zu speien. Zusätzlich gibt es einen Kinder-Modus in dem alles noch etwas leichter abläuft.

Der Sound ist nicht der schlechteste. Es gibt eine kleine Musik sowie passende Geräusche zu jeder Aktion, wie sich das für ein ordentliches Spiel gehört. Durch das Steckmodul entfällt jegliche Ladezeit, man kann also jederzeit ein kleines Spielchen wagen. Dig Dug ist ein echter Spielhallen-Klassiker, der in keiner Sammlung fehlen sollte.

MB

Steckbrief

Name: Dig Dug
Kurzbeschreibung: Monster aufblasen
Hersteller: Atari
Datenträger: Steckmodul
KE-SOFT Preis: DM 19,80



First XLEnt

WORD PROCESSOR

Aus den USA hat sich eine neue Serie von DTP-Anwendungsprogrammen den Weg in Richtung good old Germany geebnet. Neben dem schon vorgestellten Pagedesigner und Typesetter befindet sich im Schlepptau dieser Programme ein Wordprozessor, der seinem Namen alle Ehre macht. Einfache Handhabung und bisher unbekannte Dimension an Funktionalität haben dieses Programm schnell zu einem Geheimtip werden lassen. Damit sich das Geheimnis auch ein wenig verbreitet stellen wir in dieser Ausgabe das Programm vor.

Leider wird die Seitenknappheit in ZONG dazu führen, daß fast ausschließlich die ganzen Möglichkeiten des Prozessors aufgezählt werden, aber damit verbindet sich eben die größte Informationsdichte.

Aufbau

Der Bildschirm besteht aus einer Tabulatorzeile, einem großen Textfenster und einem Kommandofenster. Zudem finden sich auf der rechten Seite sechs Icons, aber dazu später mehr.

Die einfachste Art und Weise den Wordprozessor zu bedienen ist die einfach Text zu schreiben. Doch schon hier wird man tatkräftig unterstützt, man kommt garnicht drumherum. Sie können zwischen "Einfüge-" und "Überschreibmodus" wählen. Einzelne Buchstaben, ganze Wörter, Zeilen, Sätze oder Paragraphen können gelöscht werden. Tabulatoren mit zwei Tasten gesetzt und wieder gelöscht werden sowie die Ausrichtung des Textes bestimmt werden.

Im Text können zum Textanfang oder nur zum Bildanfang springen, die Hintergrund- sowie Textfarbe ändern. Sie können zum Ende des Textes springen, den Wortumbruch ein- und ausschalten, den Cursor per Joystick bewegen und diese Geschwindigkeit regulieren und Markierungen setzen.

Ein ganz normaler Text in einem ganz normalen Zeichensatz ist natürlich ganzschön langweilig. Also lädt man sich in den Editor einen eigenen Zeichsatz ein, löscht ganze Blöcke, läßt den Cursor anders aussehen und hat noch einige weitere nette Lösch-Funktionen.

Textpuffer

Jeder wirklich solide Texteditor besitzt ordentliche Blockkommandos. Dabei kommt es nicht nur auf die Handhabung sondern auch auf die Größe des Zwischenspeichers an, dem sogenannten Textpuffer. Beides, Handhabung und Größe sind bei diesem Programm umwerfend. Der Editor kann bis zu 800 Zeichen (20 Zeilen) Text zwischenspeichern. Dadurch kann man Blöcke kopieren, umsetzen, löschen inklusive Undo. Diese Funktionen können Sie per Tastendruck oder per Joystick ausführen. Doch damit nicht genug. Sie können sogar in den Puffer-Editor gehen und dort den "gepufferten" Text editieren, auf Disk speichern oder andere Text hier hinein laden. Damit Sie auch wissen, wieviel Paltz Sie so nch im Speicher haben, zeigt Ihnen der XLEnt Wordprozessor auf Wunsch den freien Speicher in Zeichen an, wieviel Sektoren auf der Disk zum Speichern dieses Dokumentes notwendig sind und wieviel Wörter Ihr Text enthält.

Fenster-Technik

Na also! Wenn man lange genug nach Programmen sucht, die mit Fenstern arbeiten, findet man sie auch. Beim Wordprozessor können Sie z.B. ein zweites Textfenster aufmachen, um einen zweiten Text zu bearbeiten, vom ersten in das zweite Fenster Text zu übertragen oder umgekehrt. Rechnet man noch das Pufferfenster dazu, stehen Ihnen sogar 3 Fenster zur Verfügung.

Was moderne Textverarbeitungssysteme haben, hat

der Wordprozessor schon lange. Sie können nicht nur einzelne Wörter suchen, sondern diese auch bei Bedarf ersetzten. Dies kann automatisch oder nach Bestätigung geschehen.

Um ordentlich mit Texten umgehen zu können benötigen Sie natürlich auch eine ordentliche Schnittstelle zur Disk. Bei den Disk Utilities können Sie sich die Directory anzeigen lassen, Texte normal einladen, hinten anfügen oder aber einfügen. Texte abspeichern, Files löschen, Disketten formatieren, ins DOS springen, oder sich Texte kurz anschauen, ohne Sie in den Speicher zu laden. Diskettenfehler werden angezeigt.

Drucker-Optionen

Bevor Sie einen Text ausdrucken, können Sie verschiedene Parameter anpassen. So können Sie angeben von welcher bis welcher Seite der Druckvorgang gehen soll, ob und wenn ja welche Seitenzahl die erste gedruckte Seite erhält, ob Sie auf Drucker, Disk oder Screen drucken möchten, um sich eine Drucksimulation anzusehen und wieviel Exemplare gedruckt werden sollen.

Damit Ihr Text auch ordentlich formatiert aussieht, arbeitet der Wordprozessor mit Formatierungszeilen und ebensolchen Directiven. Sie können damit beliebig im Text Formatierkommandos einfügen. Durch Sie kann die Größe der Ränder, Einschübe, die Seitenlänge und Breite, der Zeilenvorschub und der Zeilenzähler verändert werden. Dazu können Sie noch die Ausrichtung bestimmen, ob Zentriert, links- oder rechtsbündig oder gar Blocksatz. Fuß- und Kopfzeilen können so ebenfalls eingegeben werden, wobei zusätzlich Ihre Position und Ausrichtung angegeben werden kann.

Sollten Sie sehr lange Dokumente editieren wollen, für die der Speicher zu klein ist, so können Sie diese Teilen, die einzelnen Teile jeweils für sich bearbeiten und anschließend mittels eines Kommandos den nächsten Teil bestimmen, der nach Beendigung des Druckvorganges ausgedruckt werden soll. Gerade mit den Formatierungs-Direktiven ist eine ungeheure Vielzahl von Möglichkeiten gegeben, deren Aufzählung den Rahmen sprengen würde. Erwähnt sei aber unbedingt das sogenannte Mailmerging, bei dem Sie an verschiedene Personen den gleichen Brief schicken möchten, jedoch unterschiedliche Adressen und Anreden in den Briefkopf gehören. Dies kann der First XLEnt Wordprozessor, ohne mit der Wimper zu zucken (aber welches Programm zuckt schon mit der Wimper).

Zweispaltendruck

Ja, sie hören richtig. Sie können Ihrer Text auch in zwei Spalten ausdrucken. Wenn Sie wollen, druckt wird er sogar doppelt gedruckt, um ein besseres Schriftbild zu erhalten. Nun fragen sich sicher viele Leser, mit welchem Drukker dieses tolle Programm läuft. Diese Frage kann man beruhigt beantworten, denn der Wordprozessor hat einen eigenen Druckertreiber eingebaut, dem man für die entsprechenden Kommandos die entsprechenden Druckerspezifischen Codes angeben kann. Ist es zum Beispiel Ihrem Drucker nicht möglich, Text zu unterstreichen, geben Sie einfach kein Kommando an, das Drucker zu diesem Wunsch veranlaßt. Das Programm überspringt dann dieses Kommando einfach.

Wer deutsche Umlaute möchte, bekommt sie ebenfalls umgehend geliefert. Der Hammer ist allerdings, daß es sogar möglich ist, Bilder in den Wordprozessor einzubinden und mit auszudrucken, die im 62-Sektor-Format vorliegen. Zudem können Sie einen Druckerspooler installieren, so sie einen 130XE beitzen, der Ihnen Ihren alten Text druckt, während Sie schon wieder einen neuen bearbeiten.

Wie, das war in alles ein bißchen viel Information auf zu kurzem Text! Dann empfehle ich Ihnen sich die 8-seitige deutsche DIN-A4 Anleitung zu Gemüte zu führen, in der alle Funktionen dieses umfangreichen Text- und DTP-Programmes ausführlich erklärt sind.

MB

Steckbrief

Name: First XLEnt Wordprozessor
Kurzbeschreibung: Textverarbeitung
Hersteller: KE-SOFT
Datenträger: Diskette
KE-SOFT Preis: DM 39,80

Achtung!



Sie sind noch nicht ZONG-Abonnent?

Nutzen Sie die Gelegenheit, Ihr ZONG-Magazin regelmäßig ins Haus gebracht zu bekommen. Sie sparen nicht nur die Versandkosten, sondern dürfen sich als Extrageschenk einen Abobonus aussuchen!

Aber als ZONG-Abonnent genießen Sie noch weitere Vorteile: Bei Bestellungen bei KE-SOFT erhalten Sie pro DM 50,- geliefertem Warenwert einen Treuegutschein im Wert von DM 4,--, den Sie jederzeit bei Bestellungen einlösen können. Sie bekommen damit bei jeder Bestellung eine Rückvergütung in Höhe von fast 10% des Warenwertes!

Sie wollen informiert sein? Ein ZONG-Abo gewährleistet Ihnen jeden Monat auf ca. 50 DIN A4 Seiten aktuelle Informationen über alle Neuheiten und Geschehnisse im XL/XE Bereich. Wie Sie sicherlich bereits wissen, müssen wir aus Kostengründen vom Versenden weiterer Neuheiteninfos absehen. Über aktuelle Neuheiten werden wir Sie dafür in ZONG umso ausführlicher informieren.

Mit einem ZONG-Abo unterstützen Sie die gesamte XL/XE-Gemeinschaft! Schließen auch Sie sich an, bleiben Sie dem Atari 8-Bit treu!

Angebot 1

Sie erhalten 6 Monate lang Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen Abobonus Klasse 1 nach Wahl aus der Liste zum Gesamtpreis von nur DM 40,-.

Sie sparen DM 13,-!

Angebot 2

Sie erhalten 12 Monate lang Ihr ZONG-Heft frei Haus, dazu einen Abobonus Klasse 1 oder 2 nach Wahl aus der Liste zum Gesamtpreis von nur DM 75,-.

Sie sparen DM 21,-!

Angebot 3

Sie erhalten 6 Monate lang Ihr ZONG-Heft + Programmdisk frei Haus, dazu einen Abobonus Klasse 1, 2 oder 3 nach Wahl aus der Liste zum Gesamtpreis von nur DM 65,-.

Sie sparen DM 13,-!

Angebot 4

Sie erhalten 12 Monate lang Ihr ZONG-Heft + Programmdiskette frei Haus, dazu einen Abobonus Klasse 1, 2, 3 oder 4 nach Wahl aus der Liste zum Gesamtpreis von nur DM 120,-.

Sie sparen DM 36,-!

Zusätzlich zu Ihrer Ersparnis erhalten Sie den Abobonus völlig kostenlos, außerdem einen oder mehrere Wertgutscheine in Höhe von je DM 4,--! Rechnen Sie nach, Sie werden sehen, es lohnt sich auf jeden Fall!

SPIELETIPS

Hitchhikers Guide To The Galaxy

Zu diesem englischen Adventure zuerst einige Tips in Deutsch und am Schluß eine Schritt für Schritt Lösung in Englisch. Wer selbst knobeln will, sollte diese Lösung zudecken.

Um aus dem Haus zu kommen, benötigt man eine Kopfschmerztablette. Diese befindet sich in der Tasche des 'gown'. Den Bulldozer stoppt man, indem man sich niederlegt. Im Pub muß man genau drei Gläser Bier trinken. Von der Erde entkommt man, indem man am 'device' den grünen Knopf drückt. Nach dem Transport mit dem 'device' mehrere Male "wait", dann "smell" eingeben. Nach dem Öffnen der Luftschleuse durch die Vogonen mehrere Male das Wort "wait", dann "hear" eingeben und nach Süden gehen. Den Babelfisch bekommt man so: Im vogonischen Raumschiff hängt man den Morgenmantel an den Haken. Das verhindert, daß der Babelfisch in die Wand entwischt. Aber vorher das Handtuch über das Gitter legen, sonst fällt der Babelfisch hindurch. Das Handtuch holt man vorher von Ford Prefect. Jetzt wird der Fisch von dem Reinigungsrobotern aufgespürt und entfernt. Deshalb versperrt man die Öffnung, aus der der erste Roboter kommt, mit Fords Rucksack. Nun legt man die Post, die man zu Beginn des Spieles vor dem Haus gefunden hat, auf den Rucksack und drückt den Knopf, um den Babelfisch zu bekommen. Daraufhin fährt der erste Roboter in den Rucksack, die Post wird durch die Luft gewirbelt und verwirrt dadurch den fliegenden zweiten Roboter. Nun ist es kein Problem mehr, den Babelfisch ins Ohr zu bekommen. Schafft man es, dem Vogonen-Kapitän das Codewort zu entlocken (ein Wort aus dem zweiten Vers seines Gedichtes) ist es leicht, auf das Raumschiff "Heart of Gold" zu kommen. Dort warten Zaphod Beeblebrox, Trillian und Marvin. Man findet hier eine Tür, die nur aufgehen will, wenn man ihr die eigene Intelligenz gibt (siehe im Anhalter unter "intelligence"). Dazu muß man sich erst aus dem "Vector Plotter", dem "Space Drive" und einer heißen Tasse Tee (im "Guide" nachsehen) einen Zeitbeschleuniger bauen. Jetzt kommt man in die verschiedenen Teilspiele. Dabei sind folgende Situationen zu meistern.

Lair

Man sagt dem Biest seinen Namen, geht in die äußere Höhle, nimmt ein paar Steine, wickelt sich das Handtuch über den Kopf und schreibt seinen Namen auf das Denkmal. Das Biest denkt, es hätte einen schon gefressen und legt sich schlafen. Jetzt kann man in die innere Höhle gehen und das Interface nehmen.

Im Kriegsschiff

Hier sollte man den Hund füttern!

Als Ford

Hier hat man alles zu tun, was man vorher als Arthur gesehen hat. Zusätzlich muß man ihm das "Satchel Fluff" geben.

Als Zaphod

Den Werkzeugkasten öffnet man mit dem Schlüssel unter dem Sitz des Bootes. Um in die "Heart of Gold" zu gelangen, steuert man auf die Felsen, befiehlt den Wachen, die Waffen fallenzulassen und zerstört sie.

Als Trillian

Hier nimmt man von Arthur das "Jacket Fluff" und steckt es in die Tasche. Wieder an Bord, steckt man das Interface in den Nutrimaten und bestellt Tee. Das wird gefährlich, aber nur, wenn die "Zeitmaschine" nicht auf der Brücke ist. Ist sie dort, schließt man sie an die Konsole an und drückt auf den Knopf. Ist man glücklich auf Margaretha gelandet, tauscht man den Tee-Ersatz gegen den echten Tee aus und benutzt die Maschine so lange, bis man im Magen des Wals landet. Dort pflanzt man das "Fluff" in den Blumentopf. Zurück in die "Heart of Gold" sollte man die Sauna betreten. Die "Screening Door" öffnet man so: Man nimmt den Tee und den "Nicht Tee" und zeigt beides der Tür. Damit hat man eine widersprüchliche Situation geschaffen, wie sie im "Guide" beschrieben ist. Die Tür zeigt sich beeindruckt und öffnet sich. Jetzt kann man eintreten, vorher sollte man jedoch den Tee trinken.

Lösung

Turn on light, get up, get gown, wear gown, open pocket, get aspirin and fluff, get screwdriver and toothbrush, S, get mail, S, block bulldozer, (you are now lying in the mud in front of the bulldozer protecting your friend, Ford Perfect will apear and offer you a towel. Ignore him and keep waiting. "Wait" (several times until Prosser takes your place in the mud), S, W, examine shelf, buy sandwich, drink beer, drink beer, drink beer, E, feed dog, Wait (until the Vogon ships arrive and Ford drops his device), get device, push green, (you are now in the "dark", aboard the Vogon constructor ship) E, smell, smell, smell, smell, examine shadow, eat peanuts, remove gown, hang gown on hook, get towel, cover drain with towel, get satchel, put satchel in front of panel, put mail on satchel, push button (you should now have a Babel Fish in your ear), turn switch (and note which word first, second or third. You'll need from the Captain's favorite poem to open the case), get gown and towel, wear gown, wait (until you are in the Poetry Appreciation Chairs and the Captain is reading his poetry), enjoy poetry, wait (until the Captain reads the

SPIELETIPS

second Verse and note the word you will need to type to open the Vector Plotter Case), wait (until you are thrown into back into the hold while Ford tries to talk the guard into Sudden Caveer change), type xxxxx... (the word from the poem), get plotter, wait (until you and Ford are thrown into the airlock and blown out into space). You and Ford are now aboard "The Heart of Gold" a new spaceship powered by the newly invented improbability drive. E, hear, hear, hear, hear, S, S, (Ford will lead you to the bridge), drop plotter and guide and device, get chisel, D, S, S, S, S, S, S, look, look, get pliers and rasp, N, D, drop chisel and pliers and rasp and screwdriver and toothbrush, U, S, get drive, N, N, W, push pad, get cup, E, U, drop cup and drive, plug short cord into small receptacle, plug long cord into large receptacle, put dangly bit in cup, $TR (the '$TR' Command has now placed you once again in "Dark"... but you're now in the lair of the notorious bugblatter beast of traal), E, smell, smell, smell, smell, examine shadow, say Arthur dent, E, get stone, cover head with towel, carve "Arthur dent" in memorial, remove towel, W, SW, get interface, drop stone, wait (until the men arrive, take you away, and after you're in "Dark"...) You're back to the "Heart of Gold". E, hear, hear, hear, hear, S, S, W, open panel, get board, drop board, put interface in panel, close panel, E, S, D, drop chipper, '$ZA' (back in "Dark", but you'll soon take the part of Zaphod Beeblebrox on a very special mission...) E, see, see, see, see, examine light, look under seat, get all, steer toward cliff, wait (until the boat comes to a halt south of the ceremonial dias), get up, N, wait (until Trillian comes forward and puts a gun to your head) guard, drop rifles, Trillian, shoot rifles, E, (back to the "Heart of Gold) E, hear, hear, hear, hear, S, S, S, D, get fluff and key, open box with key, drop key, $FO (now you'll become Ford on Earth going through the same motions from the start of the game...), E, see, see, see, see, examine light, N, open satchel, give fluff to Arhur, Idiot, go to prosser, prosser lie in mud, S, W, buy beer, drink beer, E, get device, wait (until the Vogonships arrive and Arthur gets the thumb and presses the button), Dark, yet again. Back on the goodol Heart of Gold... E, hear, hear, hear, hear, S, I (you should have the satchel fluff in the pocket of your gown), get satchel fluff, $PA (this time you become Trillian at a party on Earth...), E, feel, feel, feel, feel, drink liquid, open bag, examine Arthur, drop glass, get fluff, put fluff in bag, get glass, wait (or do what you can to avoid the hostess until "Phil" approaches you and takes you outside) * note: during this stage of the game do not talk to the hostess or an ERROR will occur, and the game will end. Getting used to "Dark"? Don't worry, you'll only have to do this a few more times... E, hear, hear, hear, hear, S, S, U, open bag, get tweezers and jacket fluff, D, S, S, drop tweezers, $FL (this time you're actually Arthur, but you're now aboard an Alien Spacechip headed for Earth...), E, hear, hear, hear, hear, S, get awl, listen, wait (until after you've passed Earth and the dog. Now you are in a Strange Maze which is actually Arthur's brain. Just move a few directions or so, until a particle blocks your way, and be sure not to drop anything! Once you're by the particle type...), get particle, ...and it's back to the Heart of Gold we go! E, hear, hear, hear, hear, S, S, S, D, drop awl, U, N, W, push pad, E, U, wait (until the shipscomputer announces that Magrathean Missiles have been launched at the ship), turn switch (now the Missiles should have changed their form slightly...), D, W, get tea, get no tea, E, S, show tea and no tea to door, drink tea, N, U, (now would be a good time to save the game...), turn switch, (if you see "bug #60" that's good. If not, restore the game and keep turning the switch 'til you do...) (after "bug #60"...) E, feel, feel, feel, feel, drink liquid, plant all fluff in pot, $HE (you'll soon be back on the Heart of Gold, but not for long...) E, hear, hear, hear, hear, S, S, U, plug short cord into small receptacle, put dangly bit in cup (save the game again...), turn switch (restore and try again until you see "bug #60" again) E, feel, feel, feel, feel, drin liquid, examine pot, (there should be a small stalk growing there), get pot, $HE (Relax, because this is the last time you'll be visitting the "DARK"... Enjoy it while it lasts...) E, hear, hear, hear, hear, S, S, U, W, D, S, W, MARVIN, open hatch, eat fruit, (eating the fruit will tell you which random tool Marvin needs to open the hatch), E, D, drop all, get xxxxx (which ever tool Marvin needs), E, wait (until Marvin shambles in and asks you for the tool), give xxxxx (tool), W, D.

ACHTUNG!

Als Spielefreak haben Sie sicherlich auch einige Tips und Tricks selbst herausgefunden. Damit auch andere Leser in den Genuß Ihrer Tips kommen können, sollten Sie uns diese zusenden. Für jeden veröffentlichten Tip gibt es Einkaufsgutscheine bei KE-SOFT! Gesucht werden Tips & Tricks, Cheats sowie Komplettlösungen oder Tips und Karten zu Adventurespielen. Machen Sie mit! Wir warten gespannt auf Ihre Einsendungen!

Mars

Zu diesem deutschen Grafik-Adventure habe ich eine Teillösung bis zum Roboter im Marsbunker, die ich mit einem Plan zur Kenntnis gebe. Wer weiß, wie es weitergeht?

Meldung lesen, S, Raumanzug anziehen, Blaster nehmen, Knopf drücken, linken, Knopf drücken, rechten, R, N, N, Stein nehmen, Stein werfen (Anmerkung: Soll man die Sonde zerstören oder sie landen lassen? Was muß man tun, damit sie landet, wenn das nötig ist? Vielleicht besitzt sie einen Code für den Roboter?). S, S, O, O, Monster erschießen, Grube untersuchen, Kasten nehmen, W, W, Kasten untersuchen, N, N, O, S, Knopf drücken, Scheinwerfer einschalten, W, W, W, N, Kugel nehmen, S, W, W, N, N, Pyramide nehmen, S, S, O, Pyramide reindrücken, S, O, Muster drücken, O, hinlegen, Knopf drücken, mittleren, aufstehen, W, W, S ... Hier sind wir beim Roboter! Es gibt Wege nach W und O. Geht man sie jedoch, schießt der Roboter. Man kann ihn nicht selbst erschießen, da er ein Kraftfeld hat. Braucht man einen Code? Wer hilft hier weiter? Die Grafik kann man mit der ATARI-Taste ein- und ausschalten. Das ist manchmal wichtig, um den ganzen Text lesen zu können, der oft sehr lang ist.

Cheats

Zybex

Ergänzung zum Freezer-Poke in 8/92.

Editor
Sektor 100 Byte ab 22: CE, 7F, 3C in EA, EA, EA = unendliche Leben.

Boulderdash I

Freezer
Adresse 26CD:EA,EA,EA = Timer ausgeschaltet.
Adresse 10FB:EA,EA,EA = unendliche Leben.
Adresse 24FB:01 = im Menü kann ein beliebiger Raum gewählt werden.

Editor
Sektor 81 Byte 3E (hex) von 03 in FF ändern (beide Player 255 Leben)

Jinks

Freezer
$B21C > $4C,27,B2 = unsterblich.

Cheat-Führer

Auf vielfachen Wunsch bringen wir den Cheat-Führer auch in dieser Ausgabe noch einmal.

Für alle, die noch nicht wissen, wie man Cheats einsetzen kann, hier eine kleine Erklärung.

Freezer: Für diese Cheats benötigen Sie einen Freezer. Am besten geeignet sind Hardware-Freezer, aber auch Software-Freezer funktionieren manchmal. Frieren Sie das laufende Programm nach Anleitung Ihres Freezers ein und ändern Sie die angegebene(n) Adresse(n) in den angegebenen Wert um.

Editor: Hierzu benötigen Sie einen Diskettenmonitor. Springen Sie zum angegebenen Sektor und ändern Sie das/die angegebenen Bytes in die angegebenen Werte um.

KE

Costa Rubika

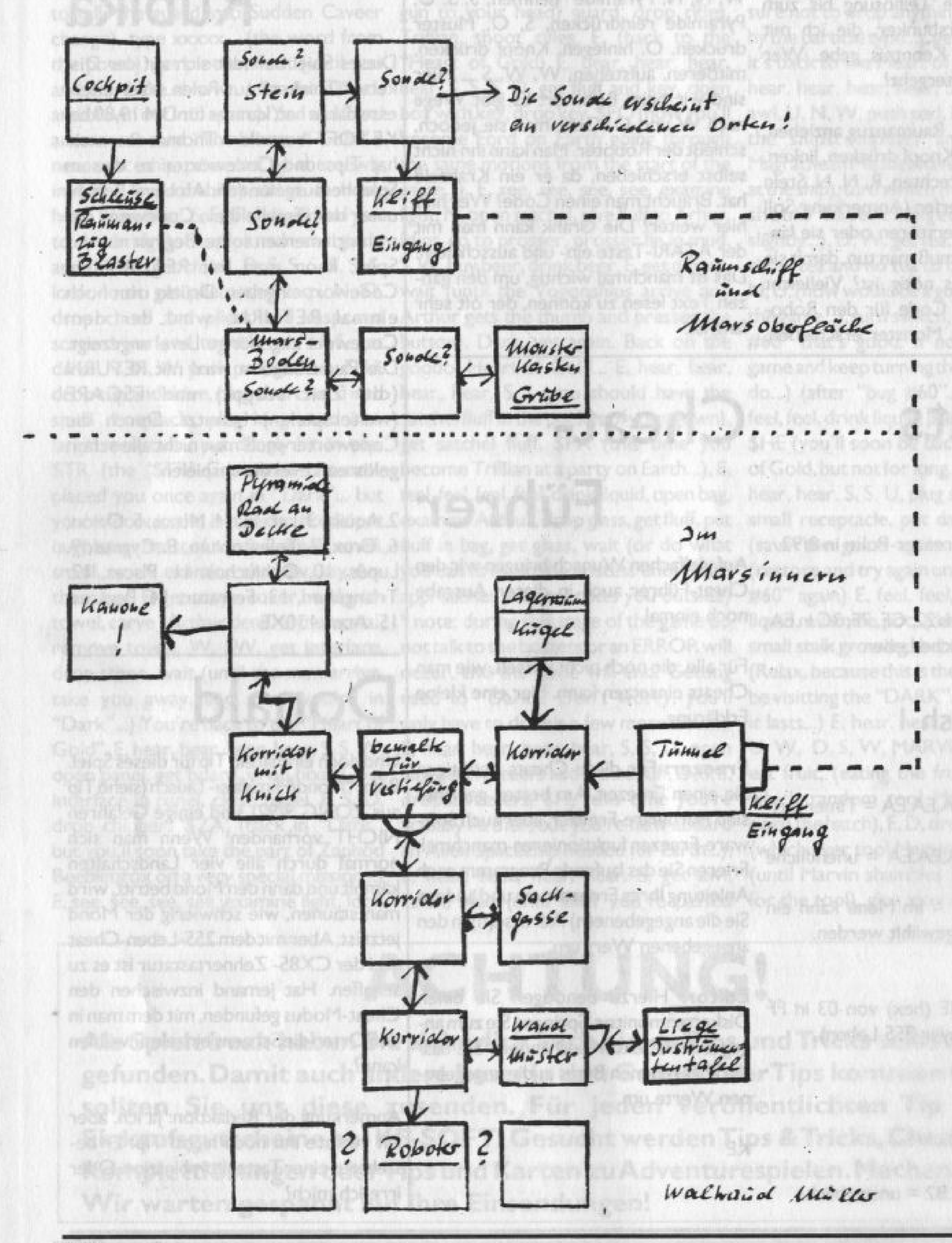
Dieses Spiel befindet sich auf der Diskette "Thinker" aus Polen. Wer Interesse daran hat, kann es für DM 19,80 bei KE-SOFT bestellen. Thomas Rosanski hat Tips und Codewörter zu diesem Spiel herausgefunden. Ab Level 2 steht unter dem Spielfeld ein Codewort, das man sich merken sollte. Beginnt nun das Spiel, kann man mit RETURN ein Codewort eingeben. Drückt man noch einmal RETURN, wird der dem Codewort zugehörige Level angezeigt. Die Pausefunktion wird mit RETURN (die Zeit stoppt) und ESCAPE (weiterspielen) benutzt. Durch die Codewörter muß man nicht alle schon gelösten Level durchspielen.

2. Aquila, 3. Lacerta, 4. Musca, 5. Orion, 6. Crux, 7. Telescopium, 8. Cygnus, 9. Lupus, 10. Ophiuchus, 11. Pisces, 12. Triangulum, 13. Ferratur, 14. Pegasus, 15. Atari 130XE

Donald

Und noch einmal ein Tip für dieses Spiel. Beim "Mond/Himalaya-Tausch (siehe Tip aus ZONG 9/92) sind einige Gefahren NICHT vorhanden! Wenn man sich normal durch alle vier Landschaften kämpft und dann den Mond betritt, wird man staunen, wie schwierig der Mond jetzt ist. Aber mit dem 255-Leben-Cheat und der CX85- Zehnertastatur ist es zu schaffen. Hat jemand inzwischen den Cheat-Modus gefunden, mit dem man in den Orten die Screens einzeln anwählen kann?

Anmerkung der Redaktion: Ja ich, aber ich verrate ihn noch nicht! Tip: Er besteht aus einer Tastenkombination. Oder irre ich mich?


MARS (Teilplan)
Cockpit
Sonde? Stein
Sonde?
Die Sonde erscheint an verschiedenen Orten!
Schlüssel Raumanzug Blaster
Sonde!
Kliff Eingang
Raumschiff und Marsoberfläche
Mars-Boden Sonde?
Sonde?
Monster Kasten Grube
Pyramide Rad an Decke
Im Marsinnern
Kanone !
Lagerraum Kugel
Korridor mit Knick
bemalte Tür Vertiefung
Korridor
Tunnel
Kliff Eingang
Korridor
Sackgasse
Korridor
Wand Monster
Lage Instrumententafel
?
Roboter ?
Waltraud Müller

PD-Software

Zur letzten PD-Ecke dieses Jahres möchte ich Sie recht herzlich begrüßen. Wir haben wiederum viele PD-Neuheiten für Sie aufgegabelt und halten sie in unserer PD-Bibliothek für Sie bereit. Diesen Monat haben wir wiederum auf hohe Qualität der Disketten geachtet, die einzelnen Titel will ich Ihnen hier und jetzt vorstellen.

Thinking Games

Falls Sie zu den Usern gehoeren, denen Strategiespiele zusagen, so halten Sie sich gut fest, denn ich habe die richtige Diskette für Sie: Thinking Games. Es wird Ihnen nicht nur eins, nicht zwei, nicht vier, nein, sechs Spiele dieser Kategorie werden Ihnen geboten. Hier die Kurzbeschreibung zu den Titeln:

"Reflect" ist ein recht gut gelungener Reversi-Verschnitt, der sicherlich seine Anhänger finden wird. Ich stehe nicht allzusehr auf Reversi, muß aber eingestehen, daß vorliegendes Programm mich doch fasziniert hat. Es ist übrigens sehr spielstark und damit nicht so leicht zu besiegen.

"Euchre" ist nicht nur eine alltägliche siebzehn und vier Variante, und bietet neben den sonstigen Möglichkeiten auch noch welche aus den Profibereichen, ein echter Knaller. Das Programm ist natürlich durch die vielen Möglichkeiten etwas komplex, aber wenn man es erst einmal verstanden hat, bietet es dafür umso mehr Spaß!

"Wari" ist eine Umsetzung des bekannten Brettspieles, ich glaube es heißt Mankala oder so. Man muß immer eine Anzahl Steine aus einem Fach in die dahinterliegenden Ausleeren und durch Steine, die im eigenen Fach landen, Punkte kassieren.

"Switch" ist nur für zwei Spieler geeignet und hat zum Ziel, Bälle durch ein Gewirr von Schalen fallen zu lassen, doch Vorsicht: Ein kleiner Denkfehler und Sie werden nicht mehr weiterkommen, deshalb vorausplanen! Dieses Spiel gibt es ebenfalls als "Brett"-Spiel. Früher hieß es einmal Avalance, jetzt heißt es, glaube ich, anders. Jeder Ball, der an eine Schale kommt, dreht diese, so daß der nächste Ball von der anderen Seite durchkommt. Dies löst in vielen Fällen ganze Kettenreaktionen aus.

"Trucker" ist ein Spiel, wie es sich in einer der vorigen Ausgaben von ZONG ein Leser in einem Leserbrief gewünscht hat: Es spielt in den USA und Sie sind ein Truckerfahrer und müssen gut Route und Ladung planen um möglichst viel Profit zu machen. Natürlich sind dies nur die wichtigsten Faktoren, denn das Spiel ist sehr umfangreich und alleine dieses Spiel wäre diese PD-Diskette schon mehr als wert. Das Ganze läuft zwar als reines Textspiel ab, bietet aber sehr viele Möglichkeiten, vom Tanken über's Bestimmen der Fahrtgeschwindigkeit und den Schlaf bis hin zur Gefängnisstrafe wegen zu schnellem Fahren!

"Tact War" macht Sie zum Kommandanten einer Truppe in Feindesgebiet. Plazieren Sie Ihre Truppen strategisch gut, damit die feindlichen Truppen Sie nicht überraschen. Ein sehr umfangreiches Spiel mit perfekter Programmierung. Die Grafik kommt fast an professionelle Spiele dieser Art heran! Wer "War In Russia", "Battalion Commander" oder "Ogre" gerne spielt, sollte sich diese PD-Diskette schon wegen "Tact War" zulegen!

Eine sehr umfangreiche PD-Diskette, die für jeden Denkspiel-Fan auf jeden Fall zu empfehlen ist!

Hard Days

Und hier etwas für die Spielefreunde unter Ihnen, liebe Zong-Leser, denn wir bieten Ihnen eine Spielesammlungdiskette an, die acht Spiele enthält.

"Most Hearts" ist etwas für die Mathematikfreunde unter Ihnen, denn ist ein spielerischer Vertreter dieser von vielen Schülern gehaßten Richtung. Nach Wahl der Rechenart und des Schwierigkeitsgrades geht es los mit den Aufgaben. Alle, die schon immer ein Mathelernprogramm gesucht haben, sind hiermit genau an der richtigen Adresse.

"Cliff Hanger" ist ein Spiel für alle Spieler unter Ihnen, die schon immer einmal ihr Timing messen wollten, denn selbiges ist bei diesem Spiel mehr als wichtig. Mit Ihrem Kran müssen Sie von rechts auf Ihre Stütze zufliegende Steine abfangen. Sind genug Steine durchgekommen, kracht der Kran zusammen!

"Desert Chase" ist ein 3D-Ballerspiel, bei dem Sie entgegenkommende Raumschiffe abschießen müssen.

"Damaged Nuclear Sub" ist etwas für die geschickten Spieler unter Ihnen. Sie haben die Aufgabe, ein defektes, nukleares U-Boot an seinen Bestimmungsort zu bringen. Keine leichte Aufgabe, wie Sie schnell feststellen werden. Besonders schwer wird es, wenn später noch die Seeminen dazu kommen!

"Tricky Cubes" spielt auf einer Plattform und Sie haben die Aufgabe, verschiedene Teile einzusammeln. Durch die Röhren oder unter Zuhilfenahme der Leitern können Sie zudem noch andere Etagen erreichen. Keine leichte Sache!

"Computer Gammon" ist ein Vertreter des gleichnamigen Brettspieles. Die Grafik ist besser als bei der Diskette

"Backgammon", dafür ist das Spiel etwas langsamer.

"Revenger" fordert Ihre ganze Aufmerksamkeit. Blitzschnell gilt es, den Gefahren, die von allen Seiten herbeirasen, auszuweichen. Werden Sie das Ziel erreichen?

"Nuts" ist ein Q-Bert ähnlches Spiel. Sie werden über die 3D-Plattform gejagt und müssen alle Felder umfärben. Jedoch umgefärbte sollten nicht mehr betreten werden. Dabei werden Sie zusätzlich noch von einem verrückten Monster gejagt.

Eine Diskette, die Ihnen wieder sehr viele Spiele bietet, natürlich zum unschlagbar günstigen KE-SOFT Preis.

Let's Play

Und nochmals eine Sammeldiskette, allerdings mit Spieleprogrammen. Natürlich kostet auch diese Diskette nur DM 6,-, ich kann Sie Ihnen nur empfehlen. Im einzelnen sind folgende Spiele enthalten:

"Super Clowns" ähnelt wieder dem Klassiker Breakout, hier müssen Sie aber nicht Blöcke beseitigen, sondern Luftballons mit hüpfenden Clowns zum Platzen bringen. Endlich mal etwas anderes auf diesem Sektor, ganz witzig.

"Forklift" ist etwas für Schnelldenker, denn Wörter müssen mit einem Gabelstapler von einem Stapel auf den anderen gebracht werden, müssen zum Schluß aber wieder die richtige Reihenfolge haben. Ganz schön stressig!

"Blockbreaker" ist wieder eine Breakout Variante. Allerdings sollten sich hier nur echte Profis heranwagen, denn dieses Spiel ist wirklich wahnsinnig schnell!

"Great Britain LTD" bietet wirtschaftliche und finanzielle Einzelheiten über das Land der Datasetten.

"Ants In Your Pants" handelt von Ihrer Unterhose, denn Ameisen nähern sich dieser und Sie wollen das natürlich verhindern. Dies geht in diesem Spiel nur, indem Sie die Ameisen mit Ihren guten alten Füßen zertreten. Die wilden Ameisen werden natürlich immer schneller und bilden einen Stapel, der sich bald bedrohlich Ihrer Männlichkeit (oder Weiblichkeit) nähert ...

"Flying High" versetzt Sie abschließend noch in die hohen Lüfte. Steuern Sie Freddy durch das Labyrinth und finden Sie die Energiekristalle.

Null Grad Nord

Wie, das ist doch keine PD-Diskette, sondern ein Vollpreisspiel von KE-SOFT für DM 14,80, oder?

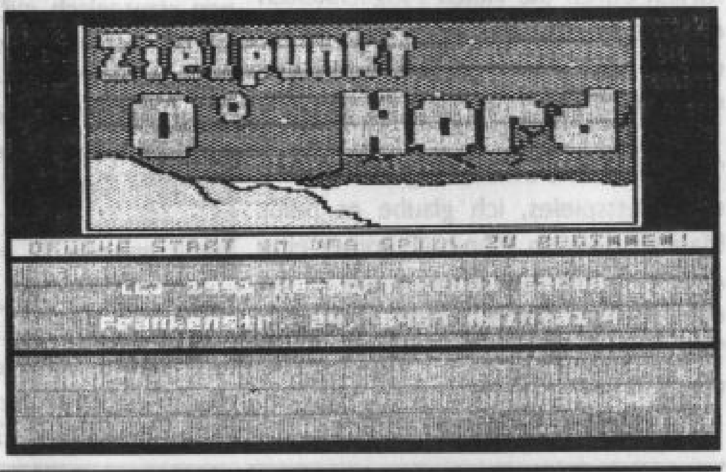
Sie haben Recht, doch KE-SOFT hat sich dazu entschlossen dieses Spiel quasi als Weihnachtsbonus als PD freizugeben. Dabei ist allerdings etwas zu beachten: Die bisher verkaufte Version ist nicht als PD freigegeben, sondern nur die bei KE-SOFT als PD erhältliche neue Version. Diese enthält den PD-Hinweis von KE-SOFT und außerdem die Anleitung auf Diskette. Sie können die neue PD-Version ab sofort zum Preis von DM 8,- bei KE-SOFT bestellen. Wer noch die alte Version hat und die neue gerne haben möchte, kann diese zusammen mit DM 5,- Rückporto (Schein oder Bargeld, bitte keine Briefmarken!) und dem Vermerk "Neue Version" einsenden und erhält dafür die neue Version.

Doch worum geht es eigentlich? "Null Grad Nord" ist ein deutsches Grafikabenteuer. Man startet bei sich zu Hause und draußen ist kalter Winter. Besessen von dem Gedanken, am Nordpol einen Schatz finden zu wollen, macht man sich auf den Weg. Doch schon der Weg aus dem Haus klappt nicht so ganz, denn man braucht erst einmal die richtigen Utensilien sowie den Haustürschlüssel! Erst einmal draußen, wird es aber auch nicht besser, denn selbst wenn man es schafft, mit dem Bus zum Flughafen zu kommen, braucht man immer noch Geld für ein Ticket. Ist auch dieses Problem bewältigt, steht man nun ganz einsam und allein irgendwo in der Nähe des Nordpols und um einen herum die Trümmer des Flugzeuges. Was nun? Hier fängt das Abenteuer erst richtig an, denn jetzt hat man es mit Eisbären, Schneestürmen und tödlichen Cocktails zu tun! Noch dazu spielt am Nordpol der Kompass verrückt ...

Wie Sie sehen, erwarten Sie bei diesem Spiel eine Menge Rätsel, die zu lösen sind. Wie bereits gesagt: Für nur DM 8,- bekommen Sie dieses Spiel ab sofort bei KE-SOFT! Für die kalten Tage genau das richtige Spiel!

Abschliessend möchte ich noch sagen, daß ich Ihnen ein frohes Weihnachtsfest wünsche und ebenso einen guten Rutsch ins Jahr 1993, das uns hoffentlich noch zahlreiche Freude auf unserem XL/XE bescheren wird.

TS/KE



Assembler

Vorab gleich eine Bemerkung: Bei der Assembler Serie ist uns leider ein kleiner Fehler unterlaufen. So wurde die Folge, die eigentlich in 11/92 erscheinen sollte, in Ausgabe 10/92 veröffentlicht. Die Folge für Ausgabe 10/92 bringen wir deshalb heute nach.

Im ZONG 9/92 haben wir mit der Beschreibung der Transportbefehle der CPU begonnen, die wir heute fortsetzen.

1.2. Von den externen Speichern zur CPU

Hierzu zählen die schon bekannten Ladebefehle. Außerdem werden zu dieser Gruppe die Befehle gerechnet, welche Registerinhalte vom Stack holen, denn auch der Stack ist ein externer Speicher.

LDA - Load accumulator with memory

Dieser Befehl ist hinreichend bekannt. Er bewirkt, daß das adressierte Byte in den Akku übernommen wird. Dabei wurde aber bis jetzt noch nicht auf die Flagbeeinflussung eingegangen. Alle Befehle dieser Gruppe beeinflussen das Zero-Flag und das Negativ-Flag. Das Zero-Flag wird gesetzt, wenn das transportierte Byte den Wert "0" hatte, ansonsten wird es gelöscht. Ist Bit 7 im Datenbyte gesetzt, d.h. der Wert ist größer oder gleich $80 (=128), so wird das Negativ-Flag gesetzt, ansonsten ebenfalls zurückgesetzt.

Op8 in der Tabelle bedeutet dabei einen 8-Bit-Wert und Op16 steht analog für ein Doppelbyte.

LDX - Load index X with memory

Selbstverständlich existiert ein solcher Ladebefehl auch für das X-Register. Allerdings ist dieser nicht in so vielen Adressierungsarten wie der LDA-Befehl verfügbar. Das ist jedoch kein großes Problem, da das X-Register in den meisten Anwendungen als Zähler bzw. Indexregister benutzt wird, wofür die Möglichkeiten ausreichend sind. Die Flags werden wie bei LDA beeinflußt.

LDY - Load index Y with memory

Dies ist der Ladebefehl für das Y-Register. Die Adressierungsarten sind ähnlich zu denen des LDX-Befehls, die Flagbeeinflussung identisch zu den beiden vorangegangenen Befehlen.

PLA - Pull accumulator from stack

Im Prinzip ist dieser Befehl nur ein spezieller LDA-Befehl. Er holt ein Byte vom Stack und legt es im Akku ab. Dabei wird der Stackpointer automatisch um 1 erhöht. Dieser Befehle benötigt außer dem Befehlscode keine weiteren Daten und ist daher nur in der Implizit-Adressierung verfügbar. Auch bei diesem Befehl werden die Flags N und Z genauso wie bei den anderen Ladebefehlen aktualisiert.

PLP - Pull processor status from stack

Dieser Befehl entnimmt dem Stack ein Datenbyte und lädt es in das Prozessor-Statusregister (Erläuterung in ZONG9/92). Wie der PLA-Befehl braucht dieser Befehl keine weiteren Daten und ist nur in der impliziten Adressierung vorhanden. Logischerweise beeinflußt dieser Befehl alle Flags.

1.3. Von der CPU zu den externen Speichern

Nachden sich die CPU ein Byte aus dem externen Speicher geholt und anschließend verarbeitet hat, muß dieses zur weiteren Verarbeitung wieder in den RAM zurückgeschrieben werden. Das ist die Aufgabe der jetzt vorzustellenden Befehle.

Indem jenes Byte in den Speicher geschrieben werden soll, läßt sich die Bearbeitung durch die CPU erst einmal als abgeschlossen betrachten. Darum modifizieren die Befehle dieser Untergruppe keine Flags. Das ist besonders günstig, wenn die Informationen der Flags für den folgenden Programmteil erhalten bleiben sollen. Auf diese Weise lassen sich Zwischenergebnisse speichern, ohne die Flags zu ändern.

Anhand der Aufgabe dieser Befehle läßt sich erkennen, daß sie gewissermaßen die Umkehrung der zuerst besprochenen Transportbefehle darstellen. Zu jedem Befehl aus der vorherigen Gruppe läßt sich hier ein Gegenstück angeben.

STA - Store accumulator in memory

STA ist das Gegenstück zu LDA. Der Inhalt der Akkus wird in den adressierten Speicher geschrieben. Die Adressierungsarten sind - mit Ausnahme der Unmittelbar-Adressierung - in gleicher Vielzahl wie bei LDA möglich.

STX - Store index X in memory

Dieser Befehl veranlaßt, daß das X-Register in die angegebene Speicherzelle geschrieben wird.

Zu beachten ist, daß zwar der Befehl LDX Op16,Y existiert, jedoch kein Befehl STX Op16,Y.

STY - Store index Y in memory

Das ist das Gegenstück zum LDY-Befehl. Der Inhalt des Y-Registers gelangt in den Hauptspeicher.

Wiederum existiert ein Befehl LDY Op16,X, nicht aber ein Befehl STY Op16,X.

PHA - Push accumulator on stack

Dieser Befehl schreibt den Inhalt des Akkus auf den Stack und verändert dabei, wie bei allen Stackbefehlen, den Stackpointer automatisch.

PHP - Push processor status on stack

Das Statusregister des Prozssors wird mit diesem Befehl auf den Stack geschrieben. Wie schon vorher festgestellt, tritt dabei keine Veränderung der Flags auf.

Mit dem folgenden Beispiel-Programm möchte ich schon eine kleine Vorschau auf das Thema des nächsten Assembler-Artikels geben. In ZONG 11/92 (bzw. 10/92) soll es um die arithmetischen Befehle gehen.

```
       ORG $A800

LOOP   LDA $D40B
       CLC
       ADC $14
       STA 54282
       STA $D018

       LDA #$FF
       CMP 764
       BEQ LOOP

       STA 764

       RTS
```

Dabei handelt es sich um eine Erweiterung aus dem Beispiel des ZONG 5/92. In $D40B ist die Nummer der gerade erzeugten Bildschirmzeile geteilt durch 2 gespeichert. Zu diesem Wert wird der Inhalt der System-Uhr addiert. Der Inhalt der Speicherzelle $14 ändert sich bei jedem Bildschirmaufbau um 1 und dadurch entsteht ein Farb-Scroll-Effekt.

Da $D40B die durch 2 geteilte Nummer der Bildschirmzeile enthält, d.h. der Wert ändert sich nur jede zweite Zeile und im Grafik-Modus 0 das letzte Bit des Inhalts der Farbregisters ignoriert wird,

Übersicht LDA

Adressierung	Assemblerformat	Op.-Code		Bytes	Zyklen
Unmittelbar	LDA #Op8	A9	169	2	2
Zeropage	LDA Op8	A5	165	2	3
Zeropage,X	LDA Op8,X	B5	181	2	4
Absolut	LDA Op16	AD	173	3	4
Absolut,X	LDA Op16,X	BD	189	3	4
Absolut,Y	LDA Op16,Y	B9	185	3	4
(Indirekt,X)	LDA (Op8,X)	A1	161	2	6
(Indirekt),Y	LDA (Op8),Y	B1	177	2	5

Übersicht LDX

Unmittelbar	LDX #Op8	A2	162	2	2
Zeropage	LDX Op8	A6	166	2	3
Zeropage,Y	LDX Op8,Y	B6	182	2	4
Absolut	LDX Op16	AE	174	3	4
Absolut,Y	LDX Op16,Y	BE	190	3	4

Übersicht LDY

Unmittelbar	LDY #Op8	A0	160	2	2
Zeropage	LDY Op8	A4	164	2	3
Zeropage,X	LDY Op8,X	B4	180	2	4
Absolut	LDY Op16	AC	172	3	4
Absolut,X	LDY Op16,X	BC	188	3	4

Übersicht PLA

Implizit	PLA	68	104	1	4

Übersicht PLP

Implizit	PLP	28	40	1	4

Übersicht STA

Zeropage	STA Op8	85	133	2	3
Zeropage,X	STA Op8,X	95	149	2	4
Absolut	STA Op16	8D	141	3	4
Absolut,X	STA Op16,X	9D	157	3	5
Absolut,Y	STA Op16,Y	99	153	3	5
(Indirekt,X)	STA (Op8,X)	81	129	2	6
(Indirekt),Y	STA (Op8),Y	91	145	2	6

Übersicht STX

Zeropage	STX Op8	86	143	2	3
Zeropage,Y	STX Op8,Y	96	150	2	4
Absolut	STX Op16	8E	142	3	4

Übersicht STY

Zeropage	STY Op8	84	132	2	3
Zeropage,X	STY Op8,X	94	148	2	4
Absolut	STY Op16	8C	140	3	4

Übersicht PHA

Implizit	PHA	48	72	1	3

Übersicht PHP

Implizit	PHP	8	8	1	3

nimmt eine Farbe 4 Bildschirmzeilen ein. Dem läßt sich mit einem vor dem CLC eingefügten ASL-Befehl Abhilfe schaffen. Mit ASL wird der Wert im Akku um ein Bit nach links geschoben. Die Farbübergänge werden dann feinstufiger und ändern sich jede zweite Bildschirmzeile. Entsprechend erreicht man durch Einfügen eines LSR's eine größere Rasterung.

Die Scroll-Richtung kann durch das Ersetzen des ADC-Befehls durch einen SBC-Befehl (Subtraktionsbefehl) variiert werden.

Eine genauere Beschreibung von ADC und SBC einschließlich ihrer Flagbeeinflussung soll Gegenstand der nächsten Ausgabe sein.

Bis dann!

MS

Aufgabe

29. Leider existiert kein Befehl STY Op16,X, obwohl es dazu das Gegenstück LDY Op16,X gibt. Mit welchen Befehlen läßt sich der STY-Befehl in der Absolut-X-indizierten Adressierung nachbilden, ohne dabei Inhalte der Register Akku, X und Y zu verändern?

Lösung

29. Folgende Befehlsfolge speichert den Inhalt des Y-Registers absolut-X-indiziert:

```
PHA
TYA
STA Op16,X
PLA
```

Für Op16 ist eine 16-bit Adresse einzusetzen. Soll der Inhalt des Akkus nicht erhalten bleiben, kann auf das PHA und PLA verzichtet werden.

ML-Routinen

Zum ersten Mal haben wir in dieser Serie eine Lesereinsendung. Sie stammt von Alexander Blacha. Seine Routine erstellt einen kursiven Zeichensatz in Millisekunden. Doch zuerst einmal das Assemblerlisting:

```
0600 PLA
0601 CMP #$01
0603 BNE $064A
0605 PLA
0606 PLA
0607 STA $CC
0609 STA $D0
060B LDY #$00
060D STY $CB
060F STY $CD
0611 LDA #$04
0613 STA $CF
0615 LDA #$E0
0617 STA $CE
0619 LDX #$03
061B LDA ($CD),Y
061D LSR
061E STA ($CB),Y
0620 INY
0621 DEX
0622 BNE $061B
0624 LDA ($CD),Y
0626 STA ($CB),Y
0628 INY
0629 LDA ($CD),Y
062B STA ($CB),Y
062D INY
062E LDX #$03
0630 LDA ($CD),Y
0632 ASL
0633 STA ($CB),Y
0635 INY
0636 DEX
0637 BNE $0630
0639 CPY #$00
063B BNE $0619
063D INC $CC
063F INC $CE
0641 DEC $CF
0643 BNE $0619
0645 LDA $D0
0637 STA $02F4
064A RTS
```

Wer unsere Assembler-Serie bisher mitverfolgt hat, dürfte nun schon wissen, wie das Programm arbeitet. Es geht den gesamten Atari-Zeichensatz durch und verschiebt bei jedem Zeichen die ersten drei Bytes um ein Bit nach rechts, die letzten drei Bytes um ein Bit nach links. Dadurch entsteht eine Schräglage. Das Ergebnis wird in den Zeichensatz geschrieben, dessen Adresse der Routine am Anfang übergeben wurde.

Die Routine arbeitet übrigens nur mit dem Atari Zeichensatz, weil dieser so ziemlich der einzige ist, bei dem immer nur die mittleren sechs Bit der Zeichen gesetzt sind und dadurch auch bei einer Verschiebung um ein Bit immer noch das ganze Zeichen sichtbar ist.

Im Programm integriert ist auch eine Sicherheitsabfrage. Übergibt man keinen Adresse für den neuen Zeichensatz, bricht das Programm sofort ab.

Vom Turbobasic aus gestaltet sich der Aufruf ganz leicht. Nachdem die Routine in den Speicher geschrieben wurde, wählt man einfach eine Adresse für den neuen Zeichensatz, also eine Page. Mittels PEEK(106)-8 bekommen wir einen zuverlässigen benutzbaren Wert, aber auch 144 oder 148 lassen sich verwenden. Der Aufruf der Routine erfolgt dann einfach durch A=USR(1536,ADRESSE), wobei ADRESSE die Page darstellt. Mittels POKE756,ADRESSE wird dann der neue Zeichensatz sichtbar gemacht. Im Listing-Teil finden Sie das entsprechende Listing hierzu. Es demonstriert die Vorgänge und schaltet danach zwischen normalem und kursivem Zeichensatz um. Auf der Programmdiskette finden Sie das fertige Programm unter dem Namen MLROUT.TB.

A.Blacha/KE

DTP

Hallo liebe DTP-Freunde. Diesen Monat entfernen wir uns zum erstenmal rein vom Typesetter. Ich werde Ihnen erklaeren, wie Sie unter Zuhilfenahme des Programmes "Page-Designer", das Sie ebenfalls bei KE-SOFT erwerben können, ein Layout erstellen, das Ihnen beim Arbeiten mit dem Typesetter sehr hilfreich sein wird.

Das Layout einer Seite ist so wichtig wie der Inhalt, es macht schon etwas von der Optik aus, wie das Ganze aussieht, was man aber ebenfalls berücksichtigen muß: Der Verwendungszweck, denn für einen Brief benötigen Sie kein perfekt gestyltes Layout, was zudem sehr seltsam aussehen wuerde, da reicht ein einfaches, einspaltiges Layout. Was versteht man eigentlich unter dem Begriff Layout?

Layout

Man könnte es schlicht und einfach als Seiteneinteilung übersetzen. Sie legen mit Hilfe des Layouts fest, wo was später stehen soll. Ein einspaltiges Layout ist quasi das primitivste seiner Art, jeder normale Brief wird mit einem einspaltigen Layout gedruckt, d.h. daß eine Seite einer Spalte entspricht, in die Text geschrieben werden kann.
Zwei- oder Dreispaltig ist das häufigste Format bei Zeitschriften, denn neben dem besseren Aussehen, der besseren Lesbarkeit über längere Dauer (an einer Zeitschrift lesen Sie wahrscheinlich länger als an einem Brief) benötigt man auch weniger Platz für die gleiche Textmenge, so daß die Zeitschrift in der Herstellung weniger kostet, weil für den gleichen Text weniger Seiten verwendet werden. Der Platz wird gespart, weil bei einem Absatz nicht eine ganze Zeile, sondern nur eine halbe oder eine drittel Zeile Platz verloren geht. In ZONG z.B. hat das dreispaltige Layout dafür gesorgt, daß Sie jeden Monat mit noch mehr Informationen versorgt werden.
Sie sollten vermeiden, Bilder irgendwo mitten in die Landschaft zu setzen, diese sollten links oder rechts den Rand berühren, oder falls Sie einen guten Blickfang suchen: Versuchen Sie es mal mit einem hübschen Gesicht mitten auf der Seite, Sie werden staunen, wie oft diese Seite doch gegenüber anderen ohne Gesicht in der Mitte gelesen wird. Wir haben dies hier schon ausprobiert, es stimmt ehrlich.
Da wir nun über Layout Bescheid wissen, können wir nun zur Praxis schreiten.

Typesetter

Wenn Sie schon einmal mit dem Typesetter gearbeitet haben, werden Sie sicherlich auch bemängelt haben, daß einem die Übersicht über die Seite verloren geht und genau deshalb benutzen wir zum Layout erstellen den Page-Designer.
Haben Sie dieses Programm geladen und die Anleitung gut durchgearbeitet, dann haben Sie auch mitbekommen, daß Sie zwei Graphics Acht Schirme auf einmal im Speicher haben und genau diese beiden Schirme ergeben zusammen eine Typesetter-Seite von der Größe her. Hier können Sie nun ganz einfach Überschriften dort einfügen, wo Sie sie später brauchen, denn Sie haben mehr Übersicht über das Ganze.
Icons einzubinden empfehle ich Ihnen mit diesem Programm nicht, da es nur sehr grobe Positionierung zuläßt, nehmen Sie hier später den Typesetter dazu, er läßt das Icon dort erscheinen, wo es auch sein soll. Vermerken Sie jeglich in Ihrem Page-Designer Entwurf, daß an dieser Stelle ein Icon sein soll, vielleicht sogar gleich den Namen des Icons, denn eins sollten Sie sich merken: Je besser das Layout, desto leichter wird es später für Sie, alle Einzelheiten einzufügen.
Überschriften sehen zwar grob aus, aber Sie können Sie später vom Typesetter aus verfeinern, was wir ja schon besprochen haben. Auf dem Layout sollten Sie sich dann alle Positionen der Icons einzeichnen, wo sie später ungefähr plaziert werden sollen. Ungefähr deshalb, da Sie ja noch Text mit dem Typesetter tippen, dessen Länge können Sie ja nur in etwa abschätzen. Ebenso sollten Sie vermerken, wie und wo welcher Text steht, in welchem Font usw. Sie werden sehen, je detailreicher Sie das Layout machen, desto einfacher und schneller läßt es sich später arbeiten.
Haben Sie dies alles hinter sich gebracht, dann können Sie die beiden Seiten als ein File abspeichern, den Typesetter in den Speicher laden und das erstellte Layout einladen, danach noch schnell die Verfeinerungen vorgenommen, die Texte geschrieben, die Icons plaziert und schon haben ein recht zufriedenstellendes Ergebnis abgeliefert, für das Sie bedeutend weniger Zeit gebraucht haben, als wenn Sie nur mit dem Typesetter alleine gearbeitet hätten.

Nungut, das soll's für diesmal gewesen sein. Über die Weihnachtsfeiertage können Sie ja für Ihre Angehörigen kleine Flugblätter mit den herzlichsten Grüßen kreieren. Ich verabschiede mich jetzt auf jeden Fall für dieses Jahr und wünsche frohe Weihnachten und einen guten Rutsch.

TS

Für einen Beitrag zu unserer Serie **"ML-Routinen"** erhalten Sie eine Einkaufsgutschrift in Höhe von **DM 50,-!**

Eastern Front 1941

In diesem Taktikspiel simulieren Sie den Blitzkrieg 1941, den die deutsche Armee gegen die damals geschwächte Rote Armee führte. Wir wollen uns bei diesem Workshop grob an die Struktur der Anleitung halten.

Spielbeginn

Bevor Sie das Spiel starten, sollten Sie, so eine Floppy vorhanden ist, sich zuerst eine Diskette formatieren, auf die Sie die DOS-Files geschrieben haben. Anschließend stecken Sie das Modul in den Schacht und laden durch erneutes Anschalten des Rechners das Modul.

Am Anfang erscheint ein Einführungsscreen, an dessen unteren Rand sie den Schwierigkeitsgrad sehen. Zuerst steht dieser auf LEARNER. Mit der SELECT-Taste können Sie diese Einstellung ändern. Mit START wird nun das Spiel begonnen.

Wir sehen nun vor uns auf dem Bildschirm einen Ausschnitt der Karte, die auch dem Spiel beiliegt, genauer gesagt die linke obere Ecke. Der Rand der Karte ist grau dargestellt. Wenn wir nun mit dem Cursor (dem rosa Kasten in der Mitte) mit Hilfe des Joysticks über die Landschaft fahren, so stellen wir fest, daß diese sanft vor sich hin scrollt, so der Cursor sich an den Rand des Bildschirmes bewegen will. Die einzelnen Städte kann man sich mit Hilfe des Feuerknopfes ansehen, so sich der Cursor ziemlich genau über ihr befindet.

Dei einzelnen Truppenverbände werden als große X bei Infantrie und Quadraten bei Waffen-, Kavallerieverbänden dargestellt. Die russischen Einheiten sind rot, die deutschen grau.

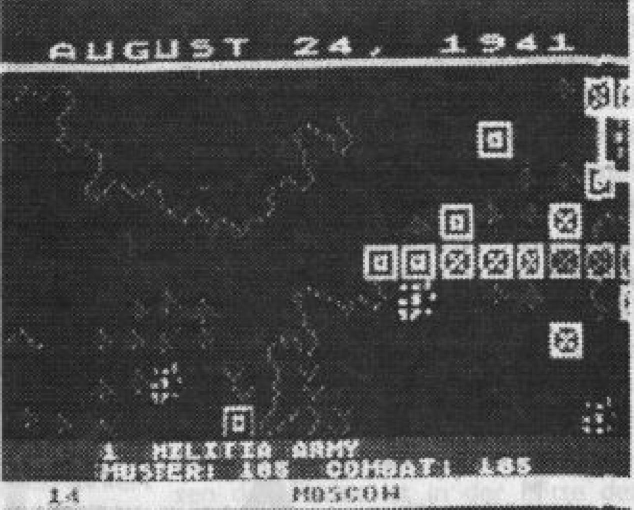
Geht man nun mit dem Cursor auf eine Einheit und drückt den Knopf, bekommt man unten den Heerstand und die Kampfstärke angezeigt. Der Heerstand sagt, wieviele Männer, Maschinen und Panzer die Armee hat. Die Kampfstärke sagt, wie gut die Männer zusammen kämpfen. Je länger ein Krieg dauert, desto stärker geht die Moral und damit die Kampfkraft zurück.

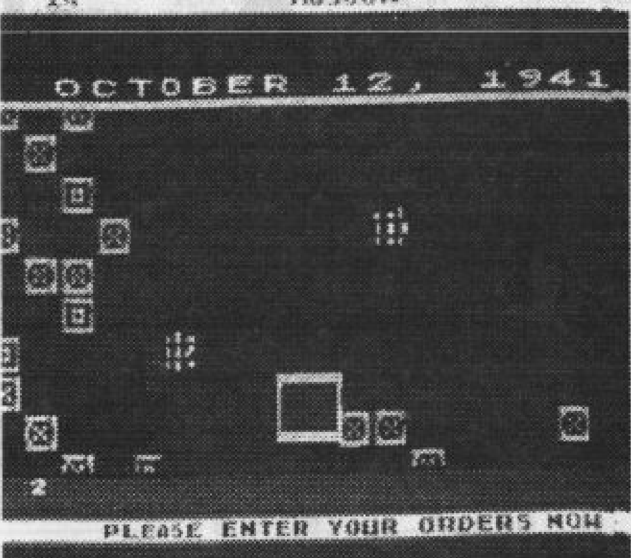
Steuerung

Um eine Armee zu bewegen, muß man zuerst mit dem Cursor auf sie fahren. Nun drückt man den Knopf und drückt den Joystick in die gewünschten Richtungen, solange bis man den gewünschten Punkt erreicht hat, oder 8 Felder durchschritten wurden. Den gewünschten Zug kann man nun über den auftauchenden Pfeil verfolgen, der immer wieder den Weg abläuft, solange man mit dem Cursor auf die Armee zeigt und den Knopf festhält. Sollte man diesen Zug widerufen wollen, so betätigt man nun einfach die Leertaste, während der Cursor auf der Armee zeigt und der Knopf gedrückt ist. Sind alle Züge für alle Armeen abgeschlossen, so bestätigt man dies durch Drükken der START-Taste. Anschließend arbeitet der Rechner eine Gegenstrategie für die russischen Streitkräfte aus. Sie können nun weiterziehen, wenn die Nachricht "Go ahead, I am ready now!" auftaucht, indem sie die START-Taste betätigen. Nach jedem abgeschlossenen Zug erhöht sich das Datum um eine Woche und Ihre Punktzahl wird in der linken unteren Ecke angezeigt.

Der Anfänger-Status

In ihm steuern Sie 17 deutsche Einheiten gegen 32 russische innerhalb der nördliche Hälfte Russlands. Jeder Status hat seine eigenen Regeln. In diesem lernen Sie die Grundbegriffe des taktischen Angriffes, dargelegt in Briefen von und an Generäle. So sollte man immer die Beweglichkeit hochansiedeln. Diese ist z.B. wenn man von einer Flußbiegung aus angreift, sehr eingeschränkt. Zudem





sollte man immer in Massen angreifen. Das ist zwar nicht besonders fair, aber effektiv. Daß Männer fallen während des Krieges ist hart und muß einkalkuliert werden. Die Heeresstärke (Muster) ist daher extrem wichtig. Noch wichtiger ist jedoch die Kampfkraft. Sind die Männer müde kämpfen sie schlecht und benötigen daher eine Pause, um sich zu erholen. Eigene Verluste können durch Nachschub abgefangen werden. Sollte der Gegner jedoch Verluste hinnehmen, so ist auf ihn mit aller Gewalt Druck auszuüben und nicht nachzugeben. Nachschub kommt leider nur in Form von aufgelösten und überrannten Truppen, die sich anderen Truppen anschließen. Diese erhöhen zwar den Heeresstand, aber nicht die Kampfkraft, wie auch, wenn man bedenkt, einen Haufen niedergeschlagener Männer aufnehmen zu müssen.

Das Tagebuch vom 13. Juli schildert den Fall des Angriffes auf die Truppen um Smolensk. Truppen mit hartem Boden ohne Hindernisse kamen hier schneller voran, als Truppen die im Sumpf steckten oder einen Fluß überqueren mußten. Städte sind hier die kleinsten Hindernisse. Ziel ist es, Moskau zu erobern.

Mittelschwerer Level

Hier geht es schon um einige Feinheiten. Sie spielen wieder die Szenerie vom 22.6.41 bis 28.9.41 nach. Diesmal mit 30 Einheiten gegen 66 russische. Hier müssen nun die Städte Moskau, Lenin- und Stalingrad erobert werden. Dazu werden einige taktische Tips gegeben: So ist eine Einheit eigentlich nicht auf ein Quadrat festgelegt, sondern kontrolliert die 4 umliegenden Felder auch teilweise. Dies kann zu Problemen führen, wenn man zwischen zwei feindlichen Einheiten hindurch schlüpfen will. Hier sollte man auch auf die Versorgung mit Munition und Fressalien achten. Ist man von dieser abgeschnitten, und dies ist erst der Fall, wenn es für die Versorgungstrupps fast unmöglich wird zu den eigenen Truppen vorzustoßen, so halbiert sich schlagartig die Kampfkraft.

Höhere Level

Wer sich schon immer mit echter Kriegsstrategie befassen wollte, sollte auf keinen Fall sich vor den höheren Leveln scheuen. Hier wird der Ausbruch von Panik beschrieben, die Flugaufklärer können nicht mehr so gute Daten liefern. Es müssen mehr Städte erobert werden, obwohl immer mehr russische Gegener einen daran hindern wollen. Zudem kann man im Experten-Level den Truppen eine gewisse Eigenverantwortung überlassen, damit diese nicht unnötige Kräfte verbrauchen.

Das Punktesystem im Expertenspiel ist hart aber realistisch. Für überlebende Truppen des Gegners bekommt man Punkte abgezogen, für eigene Verluste auch. Die einzige Chance besteht darin, Städte zu erobern. Da man aber vielzuwenig Truppen besitzt, ist die Chance auch sehr gering. Nadann, viel Spaß.

Zusammenfassung

Die Steuerung und Bedienung ist durch das einfache Bewegen der Einheiten kinderleicht. Durch den eingebauten Schwierigkeitsgrad kann man sich die taktischen Überlegungen Schritt für Schritt erarbeiten und einbauen. Insgesamt für alle Taktiker, die auf einfache Bedienung aber interessanten Taktiken Lust haben genau das richtige.

MB

An alle User!

Für unsere Rubrik "Workshop" suchen wir ständig neue Themen und Kurzlistings! Beteiligen Sie sich an ZONG und senden Sie uns Ihre Kurzlistings mit kleinen Erläuterungen oder Abhandlungen über ein bestimmtes Thema, das auch andere User interessieren könnte! Machen Sie mit, jede Veröffentlichung wird natürlich honoriert!

Senden Sie Ihre Beiträge an die Redaktion ZONG!

Trak-Ball

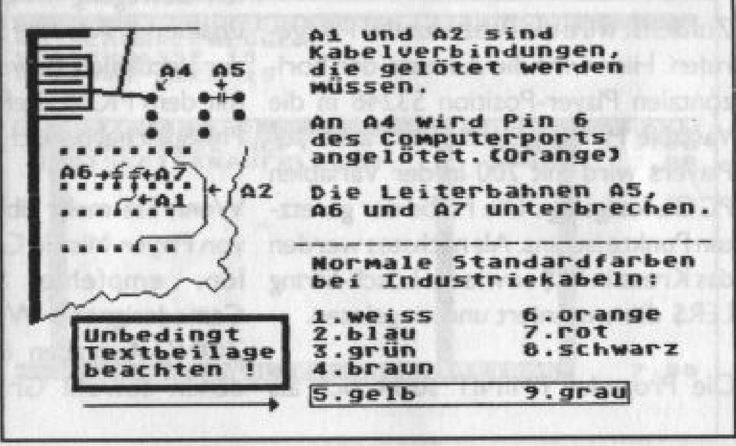
Der Atari Trakball CX-80 ist ganz in Schwarz gehalten. Durch einen Umschalter läßt sich der Trak-Ball zwischen dem normalen Joystickmodus und dem Trak-Ball Modus umschalten. In der Mitte befindet sich eine Drehkugel und am linken und rechten oberen Rand je ein Feuerknopf. Im Joystickmodus ist der Trak-Ball für Links- wie für Rechtshänder geeignet. Der Trak-Ball kommt in den Steckmodulklassikern des XL/XE, wie z.B. Millipede, Centipede, Missile Command usw. als Trak-Ball zum Einsatz, kann aber in jedem Joystick-Spiel als Joystickersatz verwendet werden. Sinnvoll ist dies immer bei Spielen, die eine freie Steuerung erwarten, also keine exakte Genauigkeit wie z.B. bei Donald. Für Spiele wie Hawkquest aber eignet sich der Trakball ganz hervorragend. Er ist bei KE-SOFT zum Preis von DM 29,80 erhältlich. Doch nun zum eigentlichen Sinn dieses Workshops: Der Umbau des Trak-Balls zu einer ST-Maus. Oder besser gesagt zu einem ST-Maus Trak-Ball. Bevor wir zum Umbau schreiten, sollten wir noch ein paar Grundsätzlichkeiten regeln. Man sollte schon mal einen Lötkolben in der Hand gehalten haben. Die Umbauanleitung ist zwar wirklich einfach gehalten, aber ein Schaden kommt in jedem Falle teurer als wenn man jemanden darum bittet. Vor allen Dingen die IC's reagieren auf übermäßige Wärme sehr empfindlich (Nicht länger als 3 Sekunden!). Ziehen Sie in jedem Falle vorher den Joystickstecker aus ihrem Computer! Die Joystickfunktion bleibt voll erhalten, nur mit dem Unterschied, daß der Trak-Ball nach Umschalten in den TB-Modus als ST-Maus fungiert. Der TB-Modus funktioniert übrigens weiter am XL. Nur die rechte Taste nicht. Der Trak-Ball dürfte für die normalen täglichen Arbeiten mit der Maus voll und ganz ausreichen. Das Schöne ist ja, daß er relativ wenig Platz braucht und dadurch in kleine Computerecken paßt. Bei präzisen Arbeiten ist die ST-Maus allerdings genauer.

Von links nach rechts (1-7)
A3
Die 3 Lötpunkte verbinden
Die Drahtbrücke an A3 entfernen und durch den Widerstand 4.7kΩ (KiloOhm) ersetzen. Das rechte Beinchen am Widerstand kann zur Überbrückung der drei darunterliegenden Lötpunkte verwendet werden.
A2
A1
Neue Reihenfolge von links nach rechts an den Kontakten (s.o.)
Pin: 4 3 2 1 +5V 9 Masse
+5V = Pin 7
Masse= Pin 8

Los geht's

Als erstes entfernen wir vorsichtig die Gumminoppen auf der Unterseite des Gehäuses. Aber bitte keinen verlieren. Ohne diese Gumminoppen verliert der Trak-Ball seinen festen Halt. Dann lösen wir die Schrauben, am besten mit einem passenden Kreuzschlitzschraubendreher: Wenn wir den Trak-Ball jetzt umdrehen können wir problemlos die Oberseite abnehmen. Noch die Kugel raus und es kann losgehen. Ich frage mich, ob die Kugel den gleichen Durchmesser wie eine Billardkugel hat. Ich empfehle ein 2m Verlängerungskabel (voll belegt) zu kaufen, weil es mit dem Stekker keine Probleme beim Anschließen gibt. Wir brauchen das Kabel, da das TB-Kabel eine Leitung zu wenig hat. Die PC Stecker mit Gehäuse zum festschrauben passen ja beim ST (& XL) nicht. Wenn wir das andere Ende des Verlängerungskabels abgeschnitten und die Ummantelung auf einer Länge von etwa drei bis vier Zentimeter entfernt haben wenden wir uns langsam dem Bild zu. Die von mir angegebenen Standardfarben der Kabel stimmt zwar in den allermeisten Fällen, es könnte aber trotzdem nicht schaden mit einem Durchgangsprüfer ein paar Tests durchzuführen. Ich betrachte den Port immer von der Außenseite des Computers. Das "alte" Kabel zu entfernen ist schon etwas knifflig. Direkt vor den Anschlüssen der Platine ist in der Mitte des Gehäuses ein kleiner Spalt. Gehalten wird der Deckel links und rechts von

JOYSTICKPORT
von der Aussenseite
des Computers gesehen
1 2 3 4 5
6 7 8 9
Pin: 1.Vorwaerts 5.Poti B
2.Zurueck 6.Feuerknopf
3.Links 7.+5 Volt
4.Rechts 8.Masse
9.Poti A
Bei SEGA,ATARI-Maus zweiter Feuerknopf



zwei Zapfen. Mit einem flachen Schraubendreher auseinanderbiegen und von außen vorsichtig nach oben drücken. Das ist schwer zu beschreiben also schaut es euch an. Die IC-Beinchen mit den Kabeln A1 und A2 verbinden. Nicht zu lange daran herumlöten! Die Drahtbrücke an A3 befindet sich auf der anderen Seite. Schneidet sie einfach durch und lötet den Widerstand 4.7 KOhm ein. Egal von welcher Platinenseite. Danach noch die drei darunterliegenden Lötpunkte verbinden. An dem Lötpunkt A4 (linkes Widerstandsbeinchen) löten wir Pin 6 des Kabels vom Joystickport an.

Zum Schluß kratzen wir A5 noch mit einem scharfen Messer durch. Das war's eigentlich. Nach einem Test (wenn alles klappt) schrauben wir den Kasten wieder zusammen. Mit dem Kleber (Heißklebepistole, Sekundenkleber o.ä.) befestigen wir die Gumminoppen. Die Noppen halten wahrscheinlich auch so, aber falls sie doch abfallen hat der Trak-Ball keinen Halt mehr.

Teileliste

- 1 Joystickverlängerungskabel
- Widerstand 4.7KOhm
- Kabel
- Lötzinn
- Kleber
- Feinlötkolben

Ino Heibges

Tips

Von Volker Matzat stammt das Programm PLAYBEW.TB, das Sie im Listing-Teil vorfinden. Besitzer der Programmdiskette finden dort bereits das fertige Programm.

Player Bewegung

Zunächst einmal die Bedienung des Programmes: Per Joystick in Port eins, der CX-85 Zehnertastatur in Port zwei oder den Cursortasten läßt sich das Steuerkreuz auf dem Bildschirm umherbewegen. Der Feuerknopf, die RETURN-Taste und die ENTER-Taste setzen einen Punkt. Dies klingt wie ein Malprogramm, ist aber keines. Das Programm soll lediglich demonstrieren, wie man mit Hilfe des Turbobasic-Befehles MOVE Player-Missile Grafik vertikal bewegen kann.

Zunächst wird die Prozedur INIT aufgerufen. Hier wird die Adresse der horizontalen Player-Position 53248 in die Variable HPOS gesetzt. Die Farbe des Players wird mit 200 in der Variablen PCOL festgelegt. Die Farbe der gesetzten Punkte ist eins. Als nächstes werden das Kreuz in PL$ sowie ein Lösch-String LER$ dimensioniert und eingelesen.

Die Prozedur PMINIT sucht sich als erstes einen freien Speicherplatz für die Player-Missile Grafik mit PMB. Daraufhin wird die PM-Grafik eingeschaltet, die Farbe festgelegt und der Player gelöscht.

Die Prozedur PLAYER_EIN schaltet den Player an, indem er gesetzt wird, wozu der Befehl MOVE verwendet wird. Es werden einfach die Player-Daten aus PL$ in den PM-Speicherbereich kopiert, außerdem die horizontale Position gesetzt.

Die Hauptroutine ab Zeile 100 schaltet den Grafikmodus 31 ein und zeichnet den Rahmen. Danach werden in einer Endlosschleife die Routinen JOY und XYP aufgerufen. Ist der Knopf gedrückt, wird ein Punkt gesetzt.

Die Routine JOY fragt Joystick, Tastatur und CX-85 ab und bewegt den Player entsprechend. XYP rechnet die Position des Players um. Die eigentliche Bewegung erfolgt in den Routinen RIGHT, LEFT, UP und DOWN. Zur horizontalen Bewegung wird einfach die neue Position in Adresse 53248 geschrieben, zur vertikalen Bewegung wird wieder mit dem MOVE-Befehl der PL$ in den PM-Speicherbereich kopiert.

Wenn Sie mehr über die Grundlagen von Player-Missile Grafik erfahren wollen, empfehle ich Ihnen den Gamedesigner's Workshop oder die ZONG-Ausgaben 8/91 bis 10/91, in denen sowohl Grundlagen als auch Anwendungsmöglichkeiten für PM-Grafik erklärt sind.

Schnee

Dieses Programm paßt zu Weihnachten. Starten Sie es (nachdem Sie es abgetippt oder von der Programmdiskette geladen haben) und Sie sehen erst einmal viele viele Punkte, die von oben herab gezeichnet werden. Dieser Vorgang dauert eine Weile. Ist er beendet, erscheint unten noch eine Landschaft und in der Mitte ein Weihnachtsgruß, dann geht es los, das wilde Schneegestöber.

Wozu das ganze? Nun, einmal ist bald Weihnachten und diese Mini-Demo paßt dazu sehr gut und zum anderen kann man hieran erkennen, welche Möglichkeiten mit einer einfachen Colorshift-Animation offen stehen.

Die Funktionsweise ist ganz einfach. Zunächst werden von oben nach unten 50 Linien mit Schneeflocken in wechselnder Farbe gezeichnet, dann die Landschaft und der Text. Für die Animation werden einfach die Farben rotiert.

Wenn Sie mehr über Colorshift-Animation erfahren wollen, lesen Sie bitte ZONG-Ausgabe 7/91, dort finden Sie alle Grundlagen und viele Beispielprogramme.

KE

Programm-diskette

Auf der Programmdiskette dieser Ausgabe finden Sie die folgenden Files:

Seite A

DOS.SYS - Disk Operating System
DUP.SYS - Disk Utility Programm Version 2.5
AUTORUN.SYS - PD-Version des Turbobasic XL
AUTORUN.BAS - Verbessertes Auswahlmenü
KASSE.TB - Kasse - Neue Version
XMASHOUS.TB - Xmas-House
MASTER.TB - Master Mind
RHYTMACH.TB - Rhythm Machine
BUMM.TB - Bumm
LEVEL01.DAT - LEVEL27.DAT - Zyclop Bilder

Seite B

- Strange Land

Das Auswahlmenü läßt sich per Joystick, Tastatur oder CX-85 Zehnertastatur bedienen. Steuern Sie einfach links/rechts/oben/unten, bzw. Cursortasten ohne Control, bzw. 4/6/8/2 auf der CX-85. Laden eines Programmes durch Feuer/Return/Enter. Das Auswahlprogramm zeigt maximal .TB und .COM Files an, die sich im Normalfall auch laden lassen. Abweichungen hiervon finden Sie in den entsprechenden Programmbeschreibungen. Durch CTRL+"D" gelangen Sie ins DOS, durch CTRL+"B" ins Turbobasic.

Die Programmdiskette können Sie jederzeit für DM 5,- bei KE-SOFT nachbestellen. Verwenden Sie einfach den aktuellen Bestellschein.

KE

Kasse - Neue Version

Von Kemal Ezcan

In das Programm "Kasse", das wir in Ausgabe 10/92 veröffentlicht haben, hatte sich leider ein Fehler eingeschlichen. Beim Eingeben von Beträgen mit einer zweiten Nachkommastelle, also z.B. 3.87, wurde diese nicht richtig berechnet. Dies führte mitunter sogar zu einem falschen Bildaufbau. Diese Fehler sind nun behoben. Für alle, die das Programm noch nicht kennen, hier noch einmal die Erklärung:

Bedienung

Im oberen Feld können Sie die Adresse des Kunden oder sonstige Vermerke (Telefon, Besonderheiten, Zahlungsweise usw.) eintragen. Es handelt sich um ganz normale Zeichenfelder, in die jegliche Zeichen hineingeschrieben werden können. Mit ESC gelangen Sie vom oberen ins untere Feld. Als erstes landen Sie bei AZ, das heißt "Anzahl". Hier können Sie die Anzahl eines gekauften Artikels eintragen. Haben Sie zwei Ziffern geschrieben oder tippen Sie TAB, gelangen Sie ins nächste Feld, "Bezeichnung". Hier können Sie eine beliebige Artikelbezeichnung eintragen. Bei "Einzel" tragen Sie dann den Preis für einen Artikel ein. Bei Preisen und Anzahlen bitte kein Komma, sondern einen Punkt als Dezimalkomma setzen (englische Schreibweise). Wenn Sie volle Beträge verwenden, reicht es, in das Preisfeld die ganze Ziffer einzutragen, also z.B. "3" für DM 3,-. Nullen können also grundsätzlich weggelassen werden. Anstatt "3.80" also "3.8". Tippen Sie RETURN, gelangen Sie in die nächste Zeile. Tippen Sie in der untersten Zeile RETURN, gelangen Sie wieder in die erste Zeile der unteren Hälfte. Mittels ESC gelangen Sie wieder in das Adress-Feld. Haben Sie alles eingegeben, können Sie mit CTRL+C den Gesamtbetrag berechnen lassen. Dabei werden alle Feldinhalte formatiert ausgegeben. Ist alles korrekt, kann das Ganze mit CTRL+P ausgedruckt werden. Tippen Sie eine andere Taste, verschwindet der Gesamtbetrag. Vor dem Ausdrucken also immer CTRL+C tippen.

Ausdruck

Das Programm ist für den NEC-P20 Drucker geschrieben. Mit anderen Druckern ist evtl. eine Anpassung nötig. Zeile 5025 zieht das Papier um eine gewisse Länge zurück. In Zeile 5030 steht der Firmenkopf, hier sollten Sie natürlich Ihre Firmenbezeichnung eintragen. Ja nach Drucker und Einstellung muß eventuell nach jeder Zeile ein Zeilenvorschub stehen, wie es beim NEC-P20 der Fall ist. Zeile 5115 schiebt das Papier um einige Zeilen vor, damit man es abreißen kann.

Das Turbobasic-Listing befindet sich im Listing-Teil, das fertige Programm auf der Programmdiskette.

KE



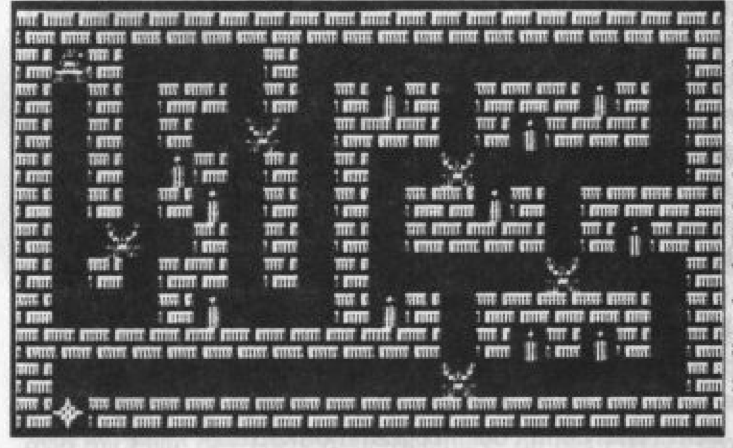
Xmas-House

Von Kemal Ezcan

Der gute alte Weihnachtsmann hat es schwer in der heutigen Zeit. Da muß man sogar für den Christbaumschmuck sein Leben riskieren! Und das nur, weil die lieben Engel vergessen haben, das Zeug aufzutreiben! Da bleibt dem armen Weihnachtsmann nichts anderes übrig, als sich in die Höhle des Löwen zu wagen und die Dinger herauszuholen!

Das Spiel

Als erstes sollten Sie das Turbobasic-Listing abtippen und abspeichern. Besitzer der Programmdiskette finden natürlich bereits das fertige Spiel vor.
Im Titelbild wird jeweils die zuletzt erreichte Punktzahl sowie die Höchstpunktzahl angezeigt. Das Spiel kann per Joystick oder CX-85 Zehnertastatur gesteuert werden. Gestartet wird per Feuerknopf oder ENTER-Taste.
Das Labyrinth baut sich auf, die Kerzen und Monster erscheinen und in der linken oberen Ecke steht der arme Weihnachtsmann. Diesen können Sie nun per Joystick oder CX-85 in vier Richtungen steuern. Versuchen Sie, alle Kerzen aufzusammeln (einfach berühren) und am Ende zum Weihnachtsstern zu gelangen, ohne sich von einem der Monster fangen zu lassen. Welchen Weg Sie nehmen, bleibt Ihnen überlassen. Manchmal gibt es nur einen, manchmal mehr als genug. Haben Sie den Stern erreicht und alle Kerzen gesammelt, gelangen Sie in die nächste Höhle. Nach insgesamt sechs Höhlen kommen Sie wieder in die erste, diesmal sind die Monster aber agressiver!



Für jede gesammelte Kerze gibt es einen Punkt. Berühren Sie ein Monster, verlieren Sie ein Leben. Nach drei verlorenen Leben ist Schluß und Weihnachten ins Wasser gefallen, also strengen Sie sich an!

KE

Bumm

Von Kemal Ezcan

Da Sylvester vor der Tür steht, haben wir uns eine interessante Möglichkeit asugedacht, wie Sie dieses Jahr Ihr Feuerwerk sparen können, aber trotzdem kräftig mitmischen können. Tippen Sie dazu das Programm ab und speichern es oder laden Sie es von der Programmdiskette. Als nächstes sollten Sie Ihren XL/XE an eine Stereoanlage anschließen und die Lautsprecher nach draußen richten. Nun noch voll aufgedreht und schon kann es losgehen. Zu empfehlen ist übrigens, das Programm in normalem Basic, und nicht in Turbobasic laufen zu lassen, da alles sonst etwas zu schnell abläuft.

Bedienung

Sie sehen nun eine Auswahl von verschiedenen Feuerwerkskörpern auf dem Bildschirm. Per Joystick können Sie einen davon auswählen. Drücken Sie den Feuerknopf, kracht es entsprechend Ihrer Wahl. Auf diese Weise können Sie nun Ihr Feuerwerk ganz preiswert gestalten. Wir wünschen viel Spaß dabei!

KE

MasterMind

Von Bernd Rüdiger

Dieses Spielprinzip dürfte eigentlich jedem bekannt sein. Der Computer denkt sich vier Farben aus und diese muß man in möglichst wenig Versuchen erraten. Hierbei kann man jeweils auch vier Farben angeben. Der Computer zeigt dann als Hilfestellung an, wieviele Farben richtig sind und wieviele auch an der richtigen Position sind.

Bedienung

Nachdem das Programm eingegeben und gespeichert oder von der Programmdiskette geladen wurde, kann's losgehen.

Zum Raten der Farben ist jeweils die Position 1-4 und die Farbe 1-6 einzugeben. Also z.B. 1, RETURN, 2, RETURN für die zweite Farbe an der ersten Position. Hat man alle vier Farben eingegeben, muß man das Ganze noch bestätigen und der Computer zeigt die Wertung. Ein weißer Strich steht für eine richtige Farbe, ein schwarzer für richtige Farbe und Position. Hat man es nach einer bestimmten Anzahl von Versuchen nicht geschafft, hat man verloren. Schafft man es, die richtige Kombination zu finden, spuckt der Computer eine Wertung aus.

KE

Rhythm-Machine

Von Kemal Ezcan

Ich freue mich, Ihnen wieder einmal ein Programm aus meiner Anfangszeit präsentieren zu können. Es handelt sich um einen Rhythmus-Computer, der in der Lage ist, verschiedene Rhythmen in verschiedenen Geschwindigkeiten abzuspielen.
Nachdem Sie das Programm eingegeben und gespeichert oder von der Programmdiskette geladen haben, baut sich zunächst der Bildschirm auf. Sie sehen oben die verschiedenen Rhythmen und unten die Geschwindigkeitsanzeige sowie die Start/Stop-Taste. Per Joystick in Port eins können Sie einen Cursor auf die verschiedenen Felder steuern. Ein Rhythmus wird per Feuerknopf angewählt. Um das Tempo zu verändern, halten Sie einfach den Feuerknopf fest und steuern nach links oder rechts, wenn sich der Cursor im Tempo-Feld befindet. Zum Starten auf das Start/Stop-Feld gehen und den Knopf drücken. Zum Stoppen nochmals drükken.
Da das Programm schon ziemlich alt ist, brauchen Sie natürlich keine Wunder zu erwarten. Der Vorteil ist aber, das das Programm so einfach aufgebaut ist, daß es kein Problem sein dürfte, es zu modifizieren, d.h. eigene Rhythmen oder Klänge einzubauen. Einsendungen von erweiterten Versionen werden von der Redaktion gerne entgegengenommen.

KE

the rhythmus machine BY KEMAL EZCAN

SWING	SHUFFLE	MARCH 1
MARCH 2	ROCK 1	ROCK 2
SLOW ROCK	BOLERO	DISCO 1
DISCO 2	BOSSA NOVA	SAMBA 1
SAMBA 2	RHUMBA 1	RHUMBA 2
MAMBO	WALTZ	JAZZ WALTZ
TANGO 1	TANGO 2	BREAK 1
BREAK 2	ROCK'N ROLL	CHA CHA CHA

SPEED: | START/STOP

Strange land

Den diesmonatigen PD-Bonus finden Sie auf der Rückseite Ihrer ZONG-Programmdiskette. Es handelt sich um ein weiteres Textadventure von Markus Rösner. Aber nun zum Spiel.
Wir befinden uns weit weit in der fernen Zukunft (orginell, oder?). Die Erde ist schon lange nicht mehr bewohnbar und so suchten die Menschen Raumkolonien zu gründen, was ihnen auch gelang. Man lebte friedlich zusammen mit den meisten Außerirdischen, es gibt auch feindliche, aber das kennen Sie sicher schon von Raumschiff Enterprise, wie ich annehme.
Sie sind ein sehr reiselustiger Mensch und haben sich wie schon oft auf den Weg gemacht mit Ihrem Raumgleiter durchs All zu jetten, zu einer anderen Galaxie. Doch unglücklicherweise trieb Sie ein Sonnensturm unterwegs von Ihrer ursprünglichen Flugbahn ab in ein total ungekanntes Sonnensystem. Was Sie erwartet wissen Sie nicht. Auch ist Ihr Treibstoff sehr begrenzt, es scheint aussichtslos, zu dem nächsten bekannten Planeten zu kommen. Als Sie dies dachten wurden Sie noch von einem umherschweifenden Kometen getroffen, der eine Notlandung unumgänglich macht.
Doch leider verläuft die Notlandung nicht sehr erfolgreich, wie Sie dem humorvollen Vorspann entnehmen koennen (Tecno Ninja läßt grüßen!). Also machen Sie sich auf, Ersatzteile zu finden oder ein fertiges Raumschiff, denn die Atmosphäre läßt Sie zwar momentan leben, sie ist aber nicht die ideale und schon nach kurzer zeit wuerden Sie erbarmungslos zugrunde gehen.

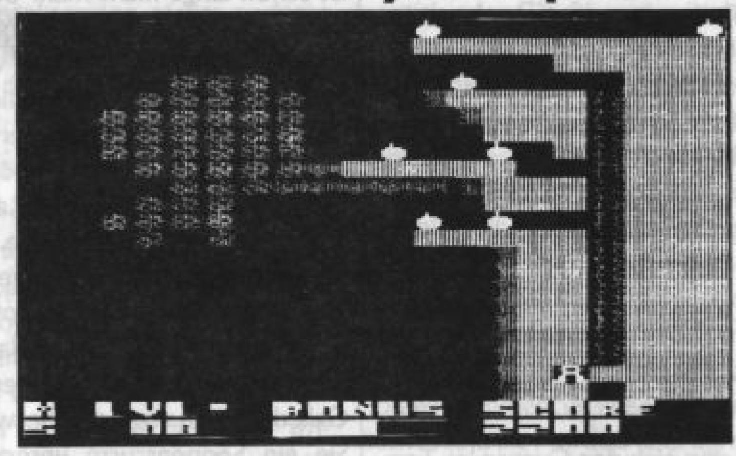
Also machen Sie sich auf den Weg, vielleicht finden Sie Zivilisation ...

STRANGE LAND ist ein normales Textadventurespiel mit dem üblichen <VERB + OBJEKT> Format, mit den Verben müssen Sie probieren, wie bei

jedem Adventure, aber die Objekte werden alle in einem speziellen Abschnitt des Schirmes angezeigt, sehr positiv, wie ich finde.
Das Adventure ist sicherlich nicht leicht, aber es macht ehrlich Spaß, da es stimmungs- und humorvolle Texte hat und zudem ein nettes Ende. Vielleicht werden wir in einer der nächsten ZONG-Ausgaben eine Lösung sowie einen Plan zu diesem Adventure vom Programmautoren erhalten.

TS

Diskbonus: Zyclop Bilder



Von Peer Göbel

Was man mit dem PD-Spiel ZYCLOP so alles machen kann, erstaunt uns immer wieder. Auf der Programmdiskette dieser Ausgabe finden Sie insgesamt 28 neue Bilder für dieses Spiel. Der Titel der Geschichte lautet "Giant Oak", was soviel heißt wie "Riesige Eiche". Davon handeln auch die Bilder. Sie besteigen einen riesigen Baum, fliegen mit einem Vogel und erleben noch weitere Abenteuer. Legen Sie einfach nach Laden des Spieles ZYCLOP (PD-Diskette bei KE-SOFT erhältlich) die ZONG-Programmdiskette ein und starten Sie das Spiel. Übrigens: Die Zusatz-Level sind nicht PD!

KE


```
0 REM KASSE.TB
5 DPOKE 566,DPEEK(566)+12
10 EXEC AUFBAU
20 X=0:Y=1:PS=1:HLF=1:H=32
50 DO
60   GET KEY
65   COLOR H:PLOT X,Y
70   IF KEY=27
80     IF HLF=1
90       HLF=2:X=0:Y=7:PS=201
100    ELSE
110      HLF=1:X=0:Y=1:PS=1
120    ENDIF
130  ENDIF
140  IF KEY=125
150    IF HLF=1
160      S$(1,50)="                                                  ";S$(51,100)=S$(1,50):S$(101,200)=S$(1,100)
170      FOR I=1 TO 5:POSITION 0,I:? "                                        ":NEXT I
180    ELSE
190      S$(201,250)="                                                  ":S$(251,300)=S$(201,250)
195      S$(301,400)=S$(201,300):S$(401,600)=S$(201,400):S$(601,680)=S$(201,280)
200      FOR I=7 TO 18:POSITION 0,I:? "                                        ":NEXT I
210    ENDIF
220  ENDIF
230  IF KEY=156
240    S$(PS,PS+39)="                                        "
250    POSITION 0,Y:? "                                        "
260  ENDIF
270  IF KEY=127 AND HLF=2
280    A=X
290    IF A=0 OR A=1 THEN X=3
300    IF A>2 AND A<25 THEN X=25
310    IF A>24 AND A<32 THEN X=0
320  ENDIF
330  IF KEY=155
340    X=0:Y=Y+1
350    IF Y=6 THEN Y=1
360    IF Y=19 THEN Y=7
370  ENDIF
380  IF KEY=28
390    Y=Y-1
400    IF Y=0 THEN Y=5
410    IF Y=6 THEN Y=18
420  ENDIF
430  IF KEY=29
440    Y=Y+1
450    IF Y=6 THEN Y=1
460    IF Y=19 THEN Y=7
470  ENDIF
480  IF KEY=30
490    X=X-1
500    IF HLF=1
```

```
510       IF X=-1 THEN X=38
520     ELSE
530       IF X=-1 THEN X=1
540       IF X=2 THEN X=23
550       IF X=24 THEN X=30
560     ENDIF
570   ENDIF
580   IF KEY=31
590     X=X+1
600     IF HLF=1
610       IF X=39 THEN X=0
620     ELSE
630       IF X=2 THEN X=0
640       IF X=24 THEN X=3
650       IF X=31 THEN X=25
660     ENDIF
670   ENDIF
680   IF KEY=126
690     IF HLF=1
700       X=X-(X>0)
710     ELSE
720       IF X=1 OR (X>3 AND X<24)
 OR (X>25 AND X<32) THEN X=X-1
730     ENDIF
740     COLOR 32:PLOT X,Y:S$(PS,PS
)=" "
750   ENDIF
760   IF KEY>31 AND KEY<96
770     COLOR KEY:PLOT X,Y:S$(PS,P
S)=CHR$(KEY)
780     X=X+1
790     IF HLF=1
800       IF X>38 THEN X=0:Y=Y+1
810       IF Y>5 THEN Y=1
820     ELSE
830       X=X+(X=2 OR X=24)
840       IF X=31 THEN X=0:Y=Y+1
850       IF Y>18 THEN Y=7
860     ENDIF
870   ENDIF
880   IF KEY=3:EXEC CALCULATE
885   ELSE :POSITION 32,19:? "----
.--":ENDIF
890   IF KEY=16 THEN EXEC DRUCKEN
1950   IF HLF=1
1960     PS=Y*40+X-39
1970   ELSE
1980     PS=Y*40+X-79
1990   ENDIF
1995   LOCATE X,Y,H:COLOR H+128:PL
OT X,Y
2000 LOOP
3000 ------------------------------
-
3010 PROC CALCULATE
3020   SUMME=0
3030   FOR I=7 TO 18
3035     IF S$(I*40-79,I*40-78)<>"
  "
3036       TRAP 3092
3040       ANZ=VAL(S$(I*40-79,I*40
-78)):POSITION 0,I:? "  ":POSITION
 2-LEN(STR$(ANZ)),I:? ANZ
3045       S$(I*40-79,I*40-78)="
":S$(I*40-77-LEN(STR$(ANZ)),I*40-7
8)=STR$(ANZ)
3050       PREIS=VAL(S$(I*40-54,I*
40-49)):PX=28:PY=I:PW=PREIS:PSS=I*
40-51:EXEC PRVAL
3060       GESAMT=ANZ*PREIS
3070       PX=36:PY=I:PW=GESAMT:PS
S=I*40-43:EXEC PRVAL
3080       SUMME=SUMME+GESAMT
3092       TRAP 40000
3095     ENDIF
3100   NEXT I
3110   PX=36:PY=19:PW=SUMME:PSS=71
6:EXEC PRVAL
3150 ENDPROC
4000 ------------------------------
-
4010 PROC PRVAL
4020   POSITION PX-4,PY:? "   0.00
"
4025   S$(PSS-4,PSS+2)="   0.00"
4030   POSITION PX-LEN(STR$(INT(PW
))),PY:? INT(PW)
4035   S$(PSS-LEN(STR$(INT(PW))),P
SS-1)=STR$(INT(PW))
4040   A=(PW-INT(PW))*100
4050   POSITION PX+3-LEN(STR$(A)),
PY:? A
4060   S$(PSS+3-LEN(STR$(A)),PSS+3
)=STR$(A)
4070 ENDPROC
5000 ------------------------------
-
5010 PROC DRUCKEN
5020   TRAP 5130
5025   LPRINT "[illegible]"
5030   LPRINT "KE-SOFT, Frankenstr
. 24, 6457 Maintal 4◣◣"
5040   FOR I=1 TO 5
5050     LPRINT S$(I*40-39,I*40);"
◣"
5060   NEXT I
5070   LPRINT "-------------------
---------------------◣"
5080   FOR I=6 TO 17
5090     LPRINT S$(I*40-39,I*40);"
◣"
5095   NEXT I
5100   LPRINT "-------------------
---------------------◣"
5110   LPRINT S$(681,720);"◣◣"
5115   LPRINT "+++ Vielen Dank fue
r Ihren Einkauf. +++◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣◣
◣◣◣"
5130   TRAP 40000
5140 ENDPROC
30000 -----------------------------
--
30010 PROC AUFBAU
30020   GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE
 82,0
30030   DL=DPEEK(560)+3:POKE 710,4
30040   POKE DL+3,0:POKE DL+9,32:P
OKE DL+11,0:POKE DL+24,0
30100   DIM S$(720)
30110   POSITION 0,0:? "       Kun
denadresse/Bemerkungen        "
30120   POSITION 0,6:? "Az Bezeich
nung           Einzel  Gesamt"
30130   POSITION 0,19:? "
Gezahlter Gesamtbetrag"
30140   PM=144:PMB=PM*256+512:POKE
 53277,3:POKE 54279,PM:POKE 559,46
30150   POKE 53248,52:POKE 53249,1
40:POKE 53250,168:POKE 53251,200:P
OKE 623,1
30160   FOR I=42 TO 94
30170     POKE PMB+I,15:POKE PMB+I
+128,15:POKE PMB+I+256,15
30180   NEXT I
30190   FOR I=0 TO 128:POKE PMB+38
4+I,15:NEXT I
30200   POKE PMB+351,15:POKE PMB+3
52,15:POKE PMB+353,15:POKE PMB+354
,15
30210   S$(1)=" ":S$(720)=" ":S$(2
)=S$
30220 ENDPROC
```

```
0 REM XMAS-HOUSE.TB
10 EXEC INIT
20 DO
30   EXEC TITEL
40   REPEAT
50     EXEC AUFBAU
60     EXEC GAME
70     IF KFLG=1
80       EXEC DEAD
90     ELSE
100       EXEC YEAH
110     ENDIF
120   UNTIL M=0
130   EXEC GAMEOVER
140 LOOP
200 -------------------------------
210 PROC GAME
220   REPEAT
230     POKE 77,0:POKE 756,PG:PG=P
AGE+4*(PG=PAGE)
240     ST=STICK(0):ST1=2
250     IF STRIG(1)=0 THEN ST1=STI
CK(1)
260     RI=0:SHP=99
270     IF ST=11 OR ST1=1 THEN RI=
-2:SHP=103
280     IF ST=7 OR ST1=3 THEN RI=2
:SHP=101
290     IF ST=14 OR ST1=6 THEN RI=
-40:SHP=107
300     IF ST=13 OR ST1=10 THEN RI
=40:SHP=105
310     IF RI THEN POKE SCA+DU,0:P
OKE SCA+DU+1,0:SOUND 0,50,8,4
320     Z=PEEK(SCA+DU+RI)
330     IF Z<>225 AND (Z<>111 OR K
ERZEN=0) THEN DU=DU+RI
340     POKE SCA+DU,SHP:POKE SCA+D
U+1,SHP+1:SOUND 0,0,0,0
350     IF Z=113
360       P=P+1:KERZEN=KERZEN-1
370       FOR I=15 TO 0 STEP -1:SO
UND 0,I*5,10,10:SOUND 1,I*5+2,10,1
0:NEXT I:SOUND
```

```
380    ENDIF
390    IF Z=111 AND KERZEN=0 THEN
 KFLG=2
400    IF Z=109 THEN KFLG=1
410    FOR I=1 TO 5
420      POKE SCA+PS(I),0:POKE SC
A+PS(I)+1,0
430      PS(I)=PS(I)+RI(I)
440      Z=PEEK(SCA+PS(I))
450      POKE SCA+PS(I),109:POKE
SCA+PS(I)+1,110
460      IF Z>98 AND Z<109 THEN K
FLG=1
470      IF PS(I)=MI(I) OR PS(I)=
MA(I) THEN RI(I)=-RI(I)
480    NEXT I
490  UNTIL KFLG
500 ENDPROC
1000 ----------------------------
-
1010 PROC YEAH
1020   FOR I=150 TO 0 STEP -1
1030     SOUND 0,I,10,I/10:SOUND 1
,I+2,10,I/10
1040   NEXT I
1050   LVL=LVL+1
1060   IF LVL>6 THEN LVL=1:DIV=1
1070 ENDPROC
1100 ----------------------------
-
1110 PROC DEAD
1120   FOR I=15 TO 0 STEP -1
1130     FOR A=99 TO 107 STEP 2
1140       POKE SCA+DU,A:POKE SCA+
DU+1,A+1
1150       SOUND 0,A*2,10,I:SOUND
1,A*2+2,10,I
1160     NEXT A
1170   NEXT I
1180   M=M-1
1190 ENDPROC
1200 ----------------------------
-
1210 PROC GAMEOVER
1220   GRAPHICS 18
1230   POKE 712,50
1240   POKE 708,14
1250   POSITION 5,5
1260   ? #6;"GAME OVER!"
1270   PAUSE 50
1280 ENDPROC
10000 ---------------------------
--
10010 REM SCREEN1
10020 DATA 242,248,2,130,136,2,64,
184,40,304,424,40,190,310,40
10030 DATA 1,2,1,2,2,8,2,6,8,2,6,1
,2,12,1,2,12,8,2,16,8,2,16,1,2,36,
1,2,36,4,2,20,4,2,20,7,2,36,7,2,36
,10,2,2,10,0
10040 DATA 11,8,4,10,5,10,8,20,2,3
2,2,28,3,26,5,34,6,20,8,28,9,32,9
10050 DATA 42,442
10100 ---------------------------
--
10110 REM SCREEN2
10120 DATA 50,170,40,290,410,40,26
```

```
4,268,2,72,192,40,312,432,40
10130 DATA 1,2,1,2,14,1,2,14,4,2,2
,4,2,2,10,2,14,10,2,14,7,1,2,7,2,1
8,7,2,18,10,2,24,10,2,24,5,2,20,5,
2,20,1
10140 DATA 2,36,1,2,36,4,2,28,3,2,
28,7,2,36,7,2,36,10,2,28,10,0
10150 DATA 17,6,2,2,3,6,5,6,9,10,6
,14,5,16,1,18,3,18,5,20,7,22,8,24,
2,24,4,28,3,28,8,32,5,36,6
10160 DATA 42,468
10200 ---------------------------
--
10210 REM SCREEN3
10220 DATA 46,286,40,176,416,40,64
,304,40,148,308,40,72,312,40
10230 DATA 1,28,1,2,36,1,2,36,3,2,
24,3,1,24,1,2,2,1,2,2,4,2,20,4,2,2
0,7,1,20,5,2,36,5,2,36,7,2,2,7,2,2
,10
10240 DATA 2,36,10,0
10250 DATA 11,2,5,6,9,10,8,12,3,12
,5,16,2,20,3,20,8,24,9,32,9,36,8
10260 DATA 68,438
10300 ---------------------------
--
10310 REM SCREEN4
10320 DATA 46,166,40,246,406,40,21
6,220,2,140,144,2,344,348,2
10330 DATA 1,2,10,2,2,8,2,4,8,1,8,
10,2,10,10,1,10,6,2,2,6,2,2,1,2,12
,1,1,2,4,2,16,4,2,16,10,2,24,10,2,
24,7
10340 DATA 2,20,7,2,20,1,1,16,1,2,
24,1,2,24,5,2,30,5,2,30,1,2,36,1,2
,36,10,2,32,10,1,28,9,2,28,7,2,36,
7,0
10350 DATA 14,10,3,12,2,10,7,10,9,
14,7,14,10,16,2,20,8,26,1,28,3,28,
10,32,5,34,3,32,9
10360 DATA 402,472
10400 ---------------------------
--
10410 REM SCREEN5
10420 DATA 284,290,2,88,94,2,260,3
80,40,106,112,2,272,392,40
10430 DATA 1,32,1,1,36,2,2,4,2,2,4
,10,2,2,10,1,8,2,2,8,4,2,10,4,2,10
,9,1,12,7,1,14,2,2,14,9,2,36,9,1,2
0,5,2,20,4
10440 DATA 1,22,6,2,36,6,2,36,5,1,
26,2,2,26,6,1,32,2,2,32,6,0
10450 DATA 25,2,3,2,5,2,7,4,1,8,1,
14,1,18,1,22,1,26,1,36,1,16,4,22,4
,28,4,36,4,18,6,28,7,36,7,24,8,6,1
0,10,10
10460 DATA 16,10,24,10,28,10,32,10
,36,10
10470 DATA 72,400
10510 REM SCREEN6
10520 DATA 322,330,2,130,290,40,25
8,266,2,142,150,2,232,392,40
10530 DATA 1,36,10,1,36,9,2,26,9,1
,32,6,2,32,5,2,34,5,2,34,3,2,22,3,
2,22,7,1,30,1,1,30,2,1,26,1,1,26,2
,1,26,6
```

```
10540 DATA 2,14,6,2,14,5,2,12,5,1,
18,7,2,18,10,1,14,8,2,2,8,1,10,1,2
,10,10,1,14,2,2,6,3,1,6,6,2,6,10,2
,2,10,0
10550 DATA 21,2,7,4,6,6,4,8,1,8,5,
12,10,14,2,14,9,18,5,20,10,22,8,24
,1,26,4,26,7,26,10,30,4,30,7,32,1,
32,10
10560 DATA 34,7,36,4
10570 DATA 436,442
20000 ---------------------------
--
20010 PROC TITEL
20020   GRAPHICS 18
20030   MOVE ADR("_♥▣♥2"),708,5
20040   POSITION 0,0
20050   ? #6;"LAST          HIGH
";
20060   IF P>HP THEN HP=P
20070   ? #6;"0000          0000
"
20080   POSITION 4-LEN(STR$(P)),1
20090   ? #6;P
20100   POSITION 20-LEN(STR$(HP)),
1
20110   ? #6;HP
20120   POSITION 0,4
20130   ? #6;"    ************"
20140   ? #6;"    ▒XMAS HOUSE▒"
20150   ? #6;"    ************"
20160   POSITION 0,11
20170   ? #6;"  TRIGGER OR ENTER";
20180   REPEAT
20190   UNTIL STRIG(0)=0 OR STRIG(
1)=0
20200   P=0:LVL=1:M=3:DIV=2:PG=PAG
E
20210 ENDPROC
21000 ---------------------------
--
21010 PROC AUFBAU
21020   GRAPHICS 29
21030   POKE 756,PAGE
21040   MOVE ADR("_2▣●"),708,4
21050   SCA=DPEEK(88)
21060   FOR I=SCA TO SCA+460 STEP
20
21070     MOVE ADR("ababababababab
ababab"),I,20
21080   NEXT I
21090   RESTORE 9900+LVL*100
21100   FOR I=1 TO 5
21110     READ A,B,C
21120     MI(I)=A:MA(I)=B:RI(I)=C:
PS(I)=A
21125     IF RI(I)=2 THEN RI(I)=RI
(I)/DIV
21130   NEXT I
21140   REPEAT
21150     READ C
21160     IF C=1 THEN READ A1,B1:C
OLOR 32:PLOT A1,B1:PLOT A1+1,B1
21170     IF C=2
21180       READ A,B
21190       COLOR 32
21200       PLOT A1,B1
```

```
21210      DRAWTO A,B
21220      PLOT A1+1,B1
21230      DRAWTO A+1,B
21240      A1=A:B1=B
21250    ENDIF
21260   UNTIL C=0
21270   READ KERZEN
21280   FOR I=1 TO KERZEN
21290     READ A,B
21300     COLOR 113:PLOT A,B
21310     COLOR 114:PLOT A+1,B
21320   NEXT I
21330   READ DU,EXIT
21340   POKE SCA+EXIT,111
21350   POKE SCA+EXIT+1,112
21360   KFLG=0
21370 ENDPROC
30000 ------------------------------
--
30010 PROC INIT
30020   DIM MI(5),MA(5),PS(5),RI(5
)
30030   PAGE=144:CHS=PAGE*256
30040   RESTORE 32000
30050   FOR AD=CHS TO CHS+1024 STE
P 1024
30060     FOR B=97*8 TO 114*8 STEP
 8
30070       FOR A=0 TO 7
30080         READ C
30090         POKE AD+B+A,C
30100       NEXT A
30110     NEXT B
30120   NEXT AD
30130 ENDPROC
32000 ------------------------------
--
32010 REM ZEICHENSATZ
32020 DATA 85,255,255,0,69,199,199
,0,69,199,199,0,85,255,255,0,2,10,
8,41,138,149,40,168
32030 DATA 160,132,32,104,162,86,4
0,42,10,18,10,170,10,21,42,40,128,
160,64,90,160,84,40,42,2
32040 DATA 10,1,165,10,21,40,168,1
60,132,160,170,160,84,168,40,2,10,
8,41,138,149,42,0,160,132
32050 DATA 32,106,160,84,40,42,10,
18,10,170,10,21,40,168,128,160,160
,168,162,86,168,0,224,168,146
32060 DATA 38,10,233,42,172,11,42,
134,152,160,107,168,58,1,9,39,93,3
9,9,1,0,0,128,96,212
32070 DATA 96,128,0,0,0,2,0,3,3,3,
3,3,128,96,128,240,240,240,240,240
32080 DATA 85,255,255,0,69,199,199
,0,69,199,199,0,85,255,255,0,2,10,
8,41,138,149,40,168
32090 DATA 160,132,32,104,162,86,4
0,42,26,2,10,42,170,21,2,2,128,160
,64,88,170,84,128,160,2
32100 DATA 10,1,37,170,21,2,10,164
,128,160,168,170,84,128,128,10,18,
8,169,10,21,40,168,128,160
32110 DATA 32,104,162,86,168,0,2,1
0,10,42,138,149,42,0,160,132,160,1
70,160,84,40,42,48,232,150
32120 DATA 34,10,56,42,232,12,43,1
50,136,160,44,168,43,1,6,25,103,25
,6,1,0,0,64,144,100
32130 DATA 144,64,0,0,0,1,0,3,3,3,
3,3,64,80,64,240,240,240,240,240
```

```
0 REM *** MASTER MIND ***
2 REM by BERND RUEDIGER
11 GRAPHICS 18
12 FOR A10=1 TO 3
14   POSITION 5,1
16   SETCOLOR 0,6,8:SETCOLOR 2,12,
6
18   ? #6;"▯ MASTER ▯":FOR C10=1 T
0 20
20     G=INT(RND(0)*200+56):SOUND
0,G,10,8
22   NEXT C10:FOR X=1 TO 100:NEXT
X
24   POSITION 6,4:? #6;"▙ MIND ▙"
26   FOR X=1 TO 250:NEXT X
28   FOR X=1 TO 20:GRAPHICS 18:NEX
T X
30 NEXT A10
32 SOUND 0,0,0,0
34 FOR A20=1 TO 2
36   IF A20=1 THEN 60
38   FOR X=1 TO 50:SOUND 0,20,2,6:
NEXT X
40   FOR X=1 TO 50:SOUND 0,40,4,8:
NEXT X
42   FOR X=1 TO 70:SOUND 0,60,2,6:
NEXT X
44   FOR X=1 TO 100:SOUND 0,0,0,0:
NEXT X
46   FOR X1=1 TO 2:SOUND 0,47,10,4
48     FOR X=1 TO 100:NEXT X:SOUND
 0,64,10,6
50     FOR X=1 TO 100:NEXT X
52     FOR X=1 TO 100:SOUND 0,128,
10,8:NEXT X
54   NEXT X1
60   POSITION 5,1:SETCOLOR 0,6,8:?
 #6;"▯ MASTER ▯"
62   POSITION 6,4:SETCOLOR 2,12,6:
? #6;"▙ MIND ▙"
63   POSITION 4,11:? #6;"BITTE WAR
TEN"
64   POSITION 2,7:? #6;"by bernd r
uediger"
70 NEXT A20:SOUND 0,0,0,0
99 DIM A$(10),B$(10),V$(1)
100 CH=PEEK(106)-12
120 POKE 82,1
140 FOR X=0 TO 912
150   POKE CH*256+X,PEEK(224*256+X
):NEXT X
156 PM=PEEK(560)+PEEK(561)*256:PM=
4*(INT(PM/1024-1))
157 FOR X=384 TO 1023:POKE PM*256+
X,0:NEXT X
159 GRAPHICS 1
160 POKE 559,46
170 POKE 53248,127
180 POKE 53249,137
190 POKE 53252,150
200 POKE 53253,160
210 POKE 53250,170
220 POKE 53251,180
230 POKE 53254,192
240 POKE 53255,202
260 POKE 54279,PM:POKE 53277,3
270 POKE 704,0:POKE 705,0:POKE 706
,14:POKE 707,14
350 SETCOLOR 3,2,4:SETCOLOR 0,6,2:
SETCOLOR 1,10,4:SETCOLOR 2,12,12
360 SETCOLOR 4,0,6
400 H=1.975:Z1=0:Z3=48
600 FOR X=0 TO 7
700   POKE CH*256+392+X,255:NEXT X
710 FOR X=0 TO 7:POKE CH*256+904,2
55:NEXT X
800 POKE 756,CH
910 GOSUB 10100
925 A$(1,1)=CHR$(32)
930 A$(C,C)=CHR$(81)
950 A$(3,3)=CHR$(32):A$(C1,C1)=CHR
$(209)
960 A$(5,5)=A$(1,1):A$(7,7)=A$(1,1
)
970 A$(C2,C2)=CHR$(113):A$(C3,C3)=
CHR$(241)
1000 C5=9:C6=10
1100 B5=RND(0):IF B5<0.7 THEN C5=(
INT(RND(0)*4)+1)*2
1200 A$(C5,C5)=CHR$(10)
1300 B6=RND(0):IF B6>0.34 THEN C6=
(INT(RND(0)*4)+1)*2
1400 A$(C6,C6)=CHR$(42)
2100 SOUND 0,42,2,5:FOR J=1 TO 50:
NEXT J:SOUND 0,0,0,0:GOSUB 2500:RE
M CODEEINGABE
2150 H=H+1
2160 FOR J=1 TO 50:SOUND 0,RND(0)*
80+50,10,3:NEXT J:SOUND 0,0,0,0
2200 GOSUB 4000:REM UEBERPRUEFUNG
STELLUNG&FARBE
2300 GOSUB 5000
2400 GOTO 2100
2500 Z1=Z1+2:IF Z1=16 THEN POSITIO
N 1,0:? #6;A$(1,8):POSITION 0,1:?
#6;"--------------------"
2501 IF Z3<55 THEN Z3=Z3+1:POSITIO
N 0,Z1:? #6;CHR$(Z3)
2503 IF Z1=16 THEN POSITION 1,18:?
 #6;"DU HAST VERLOREN"
2505 IF Z1=16 THEN ? CHR$(125):? "
  SEI NICHT TRAURIG"
2506 IF Z1=16 THEN ? "VIELLEICHT K
LAPPT ES DAS NAECHSTE MAL"
2507 IF Z1=16 THEN FOR X=45 TO 80:
FOR X1=0 TO (RND(0)*100):NEXT X1
2508   IF Z1=16 THEN SOUND 0,X,10,
12:SOUND 1,X+10,10,10:SOUND 2,X+5,
10,5:NEXT X:FOR X=0 TO 2:SOUND X,0
,0,0:NEXT X
2509 IF Z1=16 THEN FOR X=1 TO 500:
NEXT X:GOTO 20000
2510 B$="      "
```

LISTING-TEIL

```
2520 POKE 764,255
2600 ? "CODEEINGABE[POSITION(1-4),
KENNNR.(1-6)]"
2650 TRAP 2600
2700 ? "ROT=1  BLAU=2     GRUEN=3
GELB=4      BLAUER STERN=5   GRUE
NER STERN=6";:INPUT N1,N2:A1=32
2810 IF N2=1 THEN A1=241
2812 IF N2=3 THEN A1=113
2816 IF N2=2 THEN A1=81
2820 IF N2=4 THEN A1=209
2825 IF N2=5 THEN A1=42
2830 IF N2=6 THEN A1=10
2845 N1=INT(N1)*2-1
2850 B$(N1,N1)=CHR$(A1)
2900 POSITION 2,Z1:? #6;B$(1,8)
3001 TRAP 40000
3050 IF B$(1,1)=CHR$(32) THEN 2600
3060 IF B$(3,3)=CHR$(32) THEN 2600
3070 IF B$(5,5)=CHR$(32) THEN 2600
3080 IF B$(7,7)=CHR$(32) THEN 2600
3082 POKE 764,255
3084 ? CHR$(125)
3085 ? "IST DIE EINGABE GUELTIG (J
/N)"
3086 IF PEEK(764)=1 THEN POKE 764,
255:GOTO 3900
3090 IF PEEK(764)=35 THEN FOR X=1
TO 50:NEXT X:POKE 764,255:GOTO 260
0
3100 IF PEEK(764)<>1 THEN 3086
3900 RETURN
4000 Z=8.05*M
4010 N=0:A=512
4100 IF B$(1,1)=A$(2,2) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+A+X,48:NEXT
X:A=A+128
4200 IF B$(3,3)=A$(4,4) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+A+X,48:NEXT
X:A=A+128
4260 IF A=768 THEN N=3:GOTO 4300
4270 IF B$(5,5)=A$(6,6) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+X+A,48:NEXT
X:A=A+128
4280 IF A=768 THEN N=3:GOTO 4400
4290 IF B$(7,7)=A$(8,8) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+X+A,48:NEXT
X:A=A+128
4295 IF A<769 THEN RETURN
4300 IF B$(5,5)=A$(6,6) THEN N=3:F
OR X=1 TO 3:POKE PM*256+Z+384+X,N:
NEXT X:N=N+12
4400 IF B$(7,7)=A$(8,8) THEN FOR X
=1 TO 3:POKE PM*256+Z+384+X,N:NEXT
 X:N=N+48
4500 IF N=63 THEN ? CHR$(125):? "
 HERZLICHEN GLUECKWUNSCH"
4502 IF N=63 THEN POSITION 1,0:? #
6;A$(1,8)
4503 IF N=63 THEN POSITION 0,1:? #
6;"--------------------"
4505 IF N=63 THEN POSITION 1,18:?
#6;"DU HAST GEWONNEN !"
4510 IF N=63 THEN IF Z1=2 THEN POS
ITION 1,16:? #6;"DAS WAR ZUFALL !"
4520 IF N=63 THEN IF Z1=4 THEN POS
ITION 2,16:? #6;"glueck gehabt !"
4530 IF N=63 THEN IF Z1=6 THEN POS
ITION 2,16:? #6;"DAS WAR SUPER !"
4540 IF N=63 THEN IF Z1=8 THEN POS
ITION 0,16:? #6;"sehr gut gespielt
 !"
4550 IF N=63 THEN IF Z1=10 THEN PO
SITION 1,16:? #6;"GUT KOMBINIERT !
"
4560 IF N=63 THEN IF Z1=12 THEN PO
SITION 0,16:? #6;"ES WURDE ABER ZE
IT !"
4570 IF N=63 THEN IF Z1=14 THEN PO
SITION 0,16:? #6;"mit letzter kraf
t !"
4600 IF N=63 THEN FOR J=1 TO 20:FO
R K=3 TO 13:SOUND 0,K,10,8:NEXT K:
SOUND 0,0,0,0
4650   IF N=63 THEN FOR X=0 TO 10*
(RND(0)*5):NEXT X:NEXT J:SOUND 0,0
,0,0
4700 IF N=63 THEN GOTO 20000
4900 RETURN
5000 E=768:F=48
5010 IF N=3 THEN F=51
5020 IF N=15 THEN F=63
5030 IF B$(1,1)=B$(3,3) THEN 5250
5040 IF B$(1,1)=B$(5,5) THEN 5250
5050 IF B$(1,1)=B$(7,7) THEN 5250
5100 FOR X=4 TO 8 STEP 2:IF B$(1,1
)=A$(X,X) THEN FOR X1=1 TO 3:POKE
PM*256+X1+E+Z,48:NEXT X1:E=E+128
5200 NEXT X
5250 GOTO 5260
5260 IF B$(3,3)=B$(5,5) THEN 5700
5270 IF B$(3,3)=B$(7,7) THEN 5700
5300 FOR X=2 TO 8 STEP 2
5400   IF X=4 THEN GOTO 5600
5500   IF B$(3,3)=A$(X,X) THEN FOR
 X1=1 TO 3:POKE PM*256+X1+Z+E,48:N
EXT X1:E=E+128
5600 NEXT X
5700 IF E=1024 THEN GOTO 7000
5765 IF B$(5,5)=B$(7,7) THEN 6000
5790 FOR X=8 TO 2 STEP -2
5795   IF X=6 THEN GOTO 5900
5800   IF B$(5,5)=A$(X,X) THEN FOR
 X1=1 TO 3:POKE PM*256+X1+Z+E,48:N
EXT X1:E=E+128
5900 NEXT X
6000 IF E=1024 THEN 7400
6100 FOR X=2 TO 6 STEP 2
6200   IF B$(7,7)=A$(X,X) THEN FOR
 X1=1 TO 3:POKE PM*256+X1+Z+E,48:N
EXT X1:E=E+128
6300 NEXT X
6500 RETURN
7000 FOR X=2 TO 8 STEP 2
7100   IF X=6 THEN GOTO 7300
7200   IF B$(5,5)=A$(X,X) THEN FOR
 X1=1 TO 3:POKE PM*256+384+X1+Z,F:
NEXT X1:F=F+192
7300 NEXT X
7400 FOR X=2 TO 6 STEP 2
7500   IF B$(7,7)=A$(X,X) THEN FOR
 X1=1 TO 3:POKE PM*256+384+X1+Z,F:
NEXT X1
7600 NEXT X
9000 RETURN
10100 B=INT(RND(0)*4)+1:B1=B
10200 B=INT(RND(0)*4)+1:IF B=B1 TH
EN 10200
10300 B2=B
10400 B=INT(RND(0)*4)+1:IF B=B1 TH
EN 10400
10500 IF B=B2 THEN 10400
10600 B3=B
10700 B4=10-B1-B2-B3
11100 C=B1*2
11200 C1=B2*2
11300 C2=B3*2
11400 C3=B4*2
11500 RETURN
20000 POKE 764,255:? "MOECHTEST DU
 EIN NEUES SPIEL ? (J/N)"
20100 IF PEEK(764)=1 THEN FOR X=48
 TO 55:POKE 53200+X,0:NEXT X:? #6;
CHR$(125):? "BITTE WARTEN":Z1=0:GO
TO 157
20200 IF PEEK(764)=35 THEN FOR X=4
8 TO 55:POKE 53200+X,0:NEXT X:GRAP
HICS 0:FOR X=1 TO 150:NEXT X:POKE
764,255:END
20300 GOTO 20100
```

```
0 REM  RHYTMACH.TB
10 DIM D$(36),H$(36)
20 EXEC AUFBAU:GOSUB 2000
30 X=12:Y=2:SPD=8:GO# MAIN
50 # PLAY
60 WT=320-(SPD-8)*20:C=0:T1L=0:T2L
=0
70 REPEAT :UNTIL STRIG(0)=0
75 REPEAT :UNTIL STRIG(0)=1
80 REPEAT
85   C=C+1:IF C=CM THEN C=1
90   A=ASC(D$(C,C)):IF A<>32 THEN
T1=A:TL1=12
100   A=ASC(H$(C,C)):IF A<>32 THEN
 T2=1:TL2=4
110   FOR I=1 TO 5
111     SOUND 0,T1,8,TL1:TL1=TL1-3
*(TL1>0):T1=T1+2
112     SOUND 1,T2,8,TL2:TL2=TL2-2
*(TL2>0)
113   NEXT I
120   FOR W=1 TO WT:NEXT W
130 UNTIL STRIG(0)=0
240 SOUND :REPEAT :UNTIL STRIG(0)=
1
250 # MAIN
260 ST=STICK(0):SR=STRIG(0)
265 IF SR=0 THEN 1100
270 IF ST<>15 THEN EXEC CURSOR:PAU
SE 3
```

LISTING-TEIL

```
999 GO# MAIN
1000 PROC CURSOR
1010   COLOR 32:PLOT X,Y:SOUND 0,0,1,15:FLG=0
1020   IF ST=11 AND Y=18 THEN X=26:GOTO 1099
1030   IF ST=7 AND Y=18 THEN X=38:GOTO 1099
1040   IF ST=11 AND Y<18 AND FLG=0 THEN X=X-13:FLG=1:IF X<0 THEN X=12
1050   IF ST=7 AND Y<18 AND FLG=0 THEN X=X+13:FLG=1:IF X>39 THEN X=38
1060   IF ST=14 AND FLG=0 THEN Y=Y-2:FLG=1
1070   IF ST=13 AND FLG=0 THEN Y=Y+2:FLG=1
1072   IF Y=18 AND FLG=1 THEN AX=X:X=38
1074   IF Y=20 AND FLG=1 THEN X=AX:Y=2
1076   IF Y=0 AND FLG=1 THEN AX=X:Y=18:X=38
1078   IF Y=16 AND FLG=1 AND ST=14 THEN X=AX
1099   COLOR 20:PLOT X,Y:SOUND 0,0,0,0:ENDPROC
1100 REM TRIGGER
1110 IF Y=18 AND X=38 THEN GO# PLAY
1120 IF Y=18 AND X=26 THEN GO# SPEED
1130 COLOR 124:FOR A=2 TO 16 STEP 2:PLOT 0,A:PLOT 13,A:PLOT 26,A:NEXT A:COLOR 255:PLOT X-12,Y
1140 RHYT=Y/2*3-2+(X+1)/13-1
1150 GOSUB 1900+RHYT*100
1160 GO# MAIN
1200 # SPEED
1210 COLOR 19:PLOT SPD,18:SOUND 0,5,10,10
1220 SPD=SPD-(ST=11 AND SPD>8):SPD=SPD+(ST=7 AND SPD<24):COLOR 160:PLOT SPD,18:SOUND 0,0,0,0
1230 GO# MAIN
2000 REM SWING
2010 D$="(      ":H$="├  ├ ├":CM=7:RETURN
2100 REM SHUFFLE
2110 D$="( ● (":H$="├ ├├ ├":CM=7:RETURN
2200 REM MARCH 1
2210 D$="(●":H$="├ ":CM=3:RETURN
2300 REM MARCH 2
2310 D$="●●●(●●●(●●●●●●●(":H$="├ ├ ├ ├ ├ ├  ├├ ":CM=17:RETURN
2400 REM ROCK 1
2410 D$="( ●(":H$="├├├├":CM=5:RETURN
2500 REM ROCK 2
2510 D$="(  (●   ( ( ●(  ":H$="├├├├├├├├├├├├├├├├":CM=17:RETURN
2600 REM SLOW ROCK
2610 D$="(  ● (":H$="├├├├├├":CM=7:RETURN
2700 REM BOLERO
2710 D$="(  ((((  ((((  (  (  ((((  ((((((((((":H$="├  ├  ├  ├  ├  ├  ├  ├  ├  ├  ├  ├  ":CM=37:RETURN
2800 REM DISCO 1
2810 D$="(   ●   ":H$="├├├ ├├├ ":CM=9:RETURN
2900 REM DISCO 2
2910 D$="(   ●   ":H$="├ ├ ├ ├ ":CM=9:RETURN
3000 REM BOSSA NOVA
3010 D$="●  ●( ●(( ●((● (":H$="├├├├├├├├├├├├├├├├":CM=17:RETURN
3100 REM SAMBA 1
3110 D$="(  ((  ● ● ●((  ":H$="├├├├├├├├├├├├├├├├":CM=17:RETURN
3200 REM SAMBA 2
3210 D$="●  ●  (       ( ":H$="├ ├ ├├ ├├ ├├ ├ ├":CM=17:RETURN
3300 REM RHUMBA 1
3310 D$="● ( ( ( ● ( ( ( ":H$="├ ├├├ ├ ├ ├ ├ ├ ":CM=17:RETURN
3400 REM RHUMBA 2
3410 D$="( ●, ● ( F ( F ":H$="├ ├ ├ ├ ├ ├ ├ ├ ":CM=17:RETURN
3500 REM MAMBO
3510 D$="( ( ( ●●":H$="├├├├├├├├":CM=9:RETURN
3600 REM WALTZ
3610 D$="(     ":H$="  ├ ├ ":CM=7:RETURN
3700 REM JAZZ WALTZ
3710 D$="( ●  (●  ":H$="├ ├├ ├├ ├":CM=10:RETURN
3800 REM TANGO 1
3810 D$="● ● ● ●●":H$="├ ├ ├ ├├":CM=9:RETURN
3900 REM TANGO 2
3910 D$="(  (( ( ":H$="├  ├├ ├ ":CM=9:RETURN
4000 REM BREAK 1
4010 D$="(     ●   ( ●(  (     ●  (  (  ":H$="├├├├├├├├ ├├├├├├├├├├├├├├├ ├├├├├├├":CM=33:RETURN
4100 REM BREAK 2
4110 H$="├├├├├├├├ ├├├├├├├├├├├├├├├├├├├├├├├":D$="(    ●   ( ●(  (     ●   (   ( ●":CM=33:RETURN
4200 REM ROCK'N ROLL
4210 D$="( ●● (● ":H$="├ ├├  ├ ":CM=9:RETURN
4300 REM CHA CHA CHA
4310 D$="   (( ●●   ●● ●●":H$="├├├├├├├├├├├├├├├├":CM=17:RETURN
10000 ---------------------------------
10005 PROC AUFBAU
10008   GRAPHICS 0:POKE 752,1:POKE 82,0
10010   POKE 710,0:POKE 711,120:POKE 708,168:POKE 709,10
10020   DL=DPEEK(560)+3:POKE DL,64+7:POKE DL+3,6:POKE DL+4,112
10030   POSITION 0,0:? "the rhythmus machine  BY KEMAL EZCAN"
10040   ? "┌────────────┬────────────┬────────────┐";
10050   FOR I=1 TO 8
10060     ? "|            |            |            |";
10070     ? "├────────────┼────────────┼────────────┤";
10080   NEXT I
10090   ? "├────────────┴────────────┼────────────┤";
10100   ? "|                         |            |";
10110   ? "└─────────────────────────┴────────────┘";
10120   POSITION 0,2
10130   ? "SWING        ●|SHUFFLE     |MARCH 1":?
10140   ? "|MARCH 2     |ROCK 1      |ROCK 2":?
10150   ? "|SLOW ROCK   |BOLERO      |DISCO 1":?
10160   ? "|DISCO 2     |BOSSA NOVA  |SAMBA 1":?
10170   ? "|SAMBA 2     |RHUMBA 1    |RHUMBA 2":?
10180   ? "|MAMBO       |WALTZ       |JAZZ WALTZ":?
10190   ? "|TANGO 1     |TANGO 2     |BREAK 1":?
10200   ? "|BREAK 2     |ROCK'N ROLL |CHA CHA CHA":?
10210   ? "|SPEED:┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼┼ |START/STOP |";
10220 ENDPROC
```

```
0 REM  FEUERWERK 
10 DIM A$(40)
20 GOTO 10000
1000 REM 1ER
1020 FOR I=15 TO 10 STEP -0.6:SOUND 0,25+I,8,I:NEXT I
1025 FOR I=10 TO 5 STEP -0.4:SOUND 0,15-I,8,I:NEXT I
1030 SOUND 0,0,0,0:RETURN
1100 REM KETTE 1ER
1110 FOR U=1 TO 40
1120   A=INT(8*RND(1))+1
1130   IF A=1 THEN FOR I=15 TO 0 STEP -0.8:SOUND 0,0,0,0:NEXT I
1140   IF A=2 THEN FOR I=0 TO 15 STEP 0.5:SOUND 0,2,8,I:NEXT I
1150   IF A>3 THEN FOR I=10 TO 5 STEP -1.2:SOUND 0,30,8,I:SOUND 1,25-I,8,I:NEXT I
1160 NEXT U:SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:RETURN
1200 REM 2ER
1210 FOR I=15 TO 0 STEP -0.4:SOUND 0,30-I,8,I:NEXT I:RETURN
1300 REM KETTE 2ER
1310 FOR U=1 TO 20
1320   A=INT(20*RND(1))+20:ST=RND(0):IF ST<0.4 THEN ST=0.6
1330   FOR I=15 TO 5 STEP -ST:SOUND 0,A-I,8,I:NEXT I:NEXT U:SOUND 0,
```

LISTING-TEIL

```
0,0,0:RETURN
1400 REM 5ER
1410 FOR I=0 TO 6 STEP 2:SOUND 0,5
0,8,I:SOUND 1,30,8,I:NEXT I
1420 FOR I=15 TO 4 STEP -1:SOUND 0
,60-I,8,I:SOUND 1,40+I,8,I:NEXT I
1430 FOR I=4 TO 0 STEP -0.2:SOUND
0,50,8,I:SOUND 1,60,8,I:NEXT I
1440 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:R
ETURN
1500 REM 10ER
1510 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
1520   SOUND 0,50+I,8,I:SOUND 1,70
-I,8,I:SOUND 2,I*2+20,2,I:NEXT I
1530 SOUND 0,0,0,0:SOUND 1,0,0,0:S
OUND 2,0,0,0:RETURN
1600 REM 15ER
1610 FOR I=15 TO 0 STEP -1
1620   SOUND 0,I*3+10,8,I:SOUND 1,
I*2+10,2,I:SOUND 2,I+50,8,I:NEXT I
:RETURN
1700 REM 30ER
1710 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
1720   SOUND 0,100-I*3,8,I:SOUND 1
,100+I*3,8,I:SOUND 2,I*5+30,2,I:SO
UND 3,I*3+60,12,I:NEXT I
1725 GOSUB 32767
1730 RETURN
1800 REM 50ER
1810 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
1820   SOUND 0,I*6+80,8,I:SOUND 1,
100+RND(0)*100,8,I:SOUND 2,I*4+40,
8,I:SOUND 2,I*7+30,2,I:NEXT I
1830 GOSUB 32767:RETURN
1900 REM SCHWAERMER
1910 FOR I=4 TO 14 STEP 0.3
1920   SOUND 0,2+RND(0)*10,8,I:SOU
ND 1,2+RND(0)*10,8,I:NEXT I:GOSUB
1600:RETURN
2000 REM KANONENSCHLAG KL.
2010 FOR I=5 TO 15 STEP 0.1
2020   SOUND 0,3,8,I:SOUND 1,2,8,I
:NEXT I
2030 FOR I=15 TO 0 STEP -0.8
2040   SOUND 0,80+RND(0)*50,8,I:SO
UND 1,80+RND(0)*50,8,I:SOUND 2,80+
RND(0)*70,8,I:SOUND 3,40+RND(0)*50
,2,I:NEXT I
2050 GOSUB 32767:RETURN
2100 REM KANONENSCHLAG GR.
2110 FOR I=5 TO 15 STEP 0.1
2120   SOUND 0,3,8,I:SOUND 1,2,8,I
:NEXT I
2130 FOR I=15 TO 0 STEP -0.6
2140   SOUND 0,80+RND(0)*70,8,I:SO
UND 1,80+RND(0)*90,8,I:SOUND 2,80+
RND(0)*70,8,I:SOUND 3,40+RND(0)*50
,2,I:NEXT I
2150 GOSUB 32767:RETURN
10000 GRAPHICS 17:SETCOLOR 0,10,6:
SETCOLOR 1,3,6
10010 POSITION 0,0:? #6;"  bitte
 waehlen":? #6:? #6:? #6
10020 ? #6;"1ER KRACHER"
10030 ? #6;"KETTE 1ER"
10040 ? #6;"2ER KRACHER"
10050 ? #6;"KETTE 2ER"
10060 ? #6;"5ER KRACHER"
10070 ? #6;"10ER KRACHER"
10080 ? #6;"15ER KRACHER"
10090 ? #6;"30ER KRACHER"
10100 ? #6;"50ER KRACHER"
10110 ? #6;"SCHWAERMER"
10130 ? #6;"KANONENSCHLAG KL."
10140 ? #6;"KANONENSCHLAG GR."
10160 ? #6;"ATOMBOMBE"
10170 Y=4:GOSUB 11000:F=1
10180 ST=STICK(0):SETCOLOR 2,F,14:
F=F+1:IF F>14 THEN F=1
10190 IF ST=14 AND Y>4 THEN POSITI
ON 0,Y:? #6;A$(21,40):Y=Y-1:POKE 5
3279,0:GOSUB 11000
10200 IF ST=13 AND Y<16 THEN POSIT
ION 0,Y:? #6;A$(21,40):Y=Y+1:POKE
53279,0:GOSUB 11000
10210 IF STRIG(0)=1 THEN 10180
10220 N=Y-4
10230 IF Y=16 THEN 30000
10240 GOSUB 1000+N*100:GOTO 10180
11000 RESTORE 19996+Y
11010 READ A$:POSITION 0,Y:? #6;A$
(1,20):RETURN
20000 DATA 1ER KRACHER         1ER
♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20001 DATA KETTE 1ER           KET
TE♥1ER♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20002 DATA 2ER KRACHER         2ER
♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20003 DATA KETTE 2ER           KET
TE♥2ER♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20004 DATA 5ER KRACHER         5ER
♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20005 DATA 10ER KRACHER        10E
R♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥
20006 DATA 15ER KRACHER        15E
R♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥
20007 DATA 30ER KRACHER        30E
R♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥
20008 DATA 50ER KRACHER        50E
R♥KRACHER♥♥♥♥♥♥♥♥
20009 DATA SCHWAERMER          SCH
WAERMER♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20010 DATA KANONENSCHLAG KL.   KAN
ONENSCHLAG♥KL.♥♥♥
20011 DATA KANONENSCHLAG GR.   KAN
ONENSCHLAG♥GR.♥♥♥
20012 DATA ATOMBOMBE           ATO
MBOMBE♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20013 DATA SATELIT             SAT
ELIT♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
20014 DATA ATOMBOMBE           ATO
MBOMBE♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥♥
30000 REM ATOMBOMBE
30005 ? #6;"}"
30010 POKE 559,0
30020 FOR I=1 TO 50:C=PEEK(53770):
COLOR C:PLOT INT(20*RND(1)),INT(24
*RND(1)):DRAWTO INT(20*RND(1)),INT
(24*RND(1))
30030 NEXT I:POKE 559,34
30040 FOR I=0 TO 15 STEP 0.1
30050   SOUND 0,50+I*2,10,I:SOUND
1,50+I*2+1,10,I:SOUND 2,70+I*2,10,
I:NEXT I
30060 FOR I=15 TO 0 STEP -0.1
30070   POKE 708,PEEK(53770):POKE
756,INT(RND(0)*32):POKE 709,PEEK(5
3770)
30080   SOUND 0,60+RND(0)+100,8,I:
POKE 710,PEEK(53770):SOUND 1,100+R
ND(0)*50,8,I:POKE 711,PEEK(53770)
30090   SOUND 2,50+RND(0)*50,2,I:P
OKE 712,PEEK(53770):SOUND 3,60+RND
(0)*70,8,I:NEXT I
30100 RUN
32767 FOR I=0 TO 3:SOUND I,0,0,0:N
EXT I:RETURN
```

```
0 REM  SCHNEE 
10 EXEC INIT
20 DO
30   A=PEEK(705)
40   MOVE 706,705,5
70   POKE 710,A
80   A=RAND(80)+1:B=ASC(Y$(A,A))
90   B=B-(B>0):COLOR 7:PLOT A-1,B
100   Y$(A,A)=CHR$(B)
110   FOR W=1 TO 20:NEXT W
130 LOOP
10000 ------------------------------
--
10010 PROC INIT
10015   DIM Y$(80)
10020   GRAPHICS 10
10025   MOVE ADR("♥♥♥♥♥_"),705,7
10030   FOR I=1 TO 50
10040     X=RAND(80):C=RAND(6)+1:X
R=RAND(9)/10-0.4
10050     FOR Y=0 TO 191 STEP 2
10060       TRAP 10080
10070       COLOR C:PLOT X,Y
10080       X=X+XR:C=C-1:IF C<1 TH
EN C=6
10085       XR=XR+RAND(3)/10-0.1
10090     NEXT Y
10100   NEXT I
10110   Y=180:COLOR 7
10120   FOR X=0 TO 79
10130     PLOT X,191:DRAWTO X,Y:Y$
(X+1,X+1)=CHR$(Y)
10140     Y=Y+RAND(3)-1
10150     IF Y>185 THEN Y=Y-2
10160   NEXT X
10170   TEXT 16,50,"FROHES"
10180   TEXT 24,70,"FEST"
10190 ENDPROC
```

```
0 REM PLAYER-BEWEGUNG
10 REM  Player bewegen mit:       
 
20 REM  Pfeiltasten (ohne CONTROL)
 
```

LISTING-TEIL

```
30 REM Joystick in Port 1
40 REM CX-85 Tastatur in Port 2
50 REM in Turbo-Basic
60 ------------------------------
70 EXEC INIT
80 EXEC PMINIT
90 EXEC PLAYER_EIN
100 GRAPHICS 31:POKE 559,62
110 COLOR 3:PLOT 0,0:DRAWTO 159,0
120 DRAWTO 159,191:DRAWTO 0,191:DR
AWTO 0,0
130 DO
140   COLOR COL:EXEC JOY:EXEC XYP
150   IF NOT TR OR K=12 OR CX=14
160     PLOT X,Y
170   ENDIF
180 LOOP
190 ------------------------------
200 REM Variablen fuer Joystick
210 REM und Tastatur
220 PROC STK
230   CK=PEEK(53279):K=PEEK(764):P
OKE 764,255:ST=STICK(%0):TR=STRIG(
%0):TR1=STRIG(%1)
240   CX=%2:IF NOT TR1:CX=STICK(%1
):ENDIF
250 ENDPROC
260 ------------------------------
270 REM Joystick/Tasten/CX85 abfra
gen
280 PROC JOY
290   EXEC STK
300   IF CK=5:EXEC PLAYER_AUS:ENDI
F
310   IF CK=6:EXEC PLAYER_EIN:ENDI
F
320   IF ST=7 OR K=7 OR CX=%3
330     EXEC RIGHT
340   ENDIF
350   IF ST=11 OR K=6 OR CX=%1
360     EXEC LEFT
370   ENDIF
380   IF ST=14 OR K=14 OR CX=6
390     EXEC UP
400   ENDIF
410   IF ST=13 OR K=15 OR CX=10
420     EXEC DOWN
430   ENDIF
440   IF ST=6 OR CX=7
450     EXEC RIGHT:EXEC UP
460   ENDIF
470   IF ST=5 OR CX=11
480     EXEC RIGHT:EXEC DOWN
490   ENDIF
500   IF ST=10 OR CX=5
510     EXEC LEFT:EXEC UP
520   ENDIF
530   IF ST=9 OR CX=9
540     EXEC LEFT:EXEC DOWN
550   ENDIF
560 ENDPROC
570 ------------------------------
580 REM Player nach rechts
590 PROC RIGHT
600   XP=XP+%1:EXEC LIM
610   POKE HPOS,XP
620 ENDPROC
630 REM Player nach links
640 PROC LEFT
650   XP=XP-%1:EXEC LIM
660   POKE HPOS,XP
670 ENDPROC
680 REM Player nach oben
690 PROC UP
700   YP=YP-%1:EXEC LIM
710   MOVE ADR(PL$),PMB+1024+YP,10
720 ENDPROC
730 REM Player nach unten
740 PROC DOWN
750   YP=YP+%1:EXEC LIM
760   MOVE ADR(PL$),PMB+1024+YP,10
770 ENDPROC
780 ------------------------------
790 REM Grenzen fuer Player
800 PROC LIM
810   XP=XP+(XP<45)-(XP>204)
820   YP=YP+(YP<27)-(YP>218)
830 ENDPROC
840 ------------------------------
850 REM Position umrechnen
860 PROC XYP
870   X=XP-45:Y=YP-27
880 ENDPROC
890 ------------------------------
900 REM Player initialisieren
910 PROC PMINIT
920   PMB=PEEK(106)-40
930   POKE 54279,PMB
940   PMB=PMB*256
950   POKE 559,62:POKE 623,%1
960   POKE 53256,%0
970   POKE 704,PCOL
980   MOVE ADR(LER$),PMB+1024,256
990   XP=120:YP=100
1000 ENDPROC
1010 ------------------------------
-
1020 REM Player einschalten
1030 PROC PLAYER_EIN
1040   POKE 53277,%3
1050   POKE HPOS,XP
1060   MOVE ADR(PL$),PMB+1024+YP,1
0
1070   POKE 559,62
1080 ENDPROC
1090 ------------------------------
1100 REM Player ausschalten
1110 PROC PLAYER_AUS
1120   POKE 53277,%0:POKE 559,34
1130   MOVE ADR(LER$),PMB+1024,256
1140 ENDPROC
1150 ------------------------------
-
1160 REM Variablen und Dimensionie
rung
1170 PROC INIT
1180   HPOS=53248:PCOL=200:COL=%1
1190   DIM PL$(10),LER$(256)
1200   LER$(%1)="♥":LER$(256)="♥":
LER$(%2)=LER$
1210   REM Playerdaten
1220   FOR I=%1 TO 10
1230     READ D:PL$(I,I)=CHR$(D)
1240   NEXT I
1250   DATA 0,0,16,16,16,108,16,16
,16,0
1260 ENDPROC
```

```
0 REM ML-ROUTINEN
10 FOR I=1536 TO 1610
20   READ A
30   POKE I,A
40 NEXT I
50 KSZ=144
60 A=USR(1536,KSZ)
70 DO
80   ? "NORMALER ZEICHENSATZ!"
90   POKE 756,224
100   PAUSE 100
110   ? "KURSIVER ZEICHENSATZ!"
120   POKE 756,KSZ
130   PAUSE 100
140 LOOP
150 DATA 104,201,1,208,69,104,104,
133,204,133,208,160
160 DATA 0,132,203,132,205,169,4,1
33,207,169,224,133
170 DATA 206,162,3,177,205,74,145,
203,200,202,208,247
180 DATA 177,205,145,203,200,177,2
05,145,203,200,162,3
190 DATA 177,205,10,145,203,200,20
2,208,247,192,0,208
200 DATA 220,230,204,230,206,198,2
07,208,212,165,208,141
210 DATA 244,2,96
```

Inhaltsübersicht 9/89-12/92

Wiedereinmal ist ein Jahr mit zum ersten Mal 12 DIN A4 Zongs an uns vorbeigezogen. Wir haben uns diesmal zu einer Megaübersicht entschlossen. In den letzten Jahren haben wir z.B. nie die einzelnen PD-Disketten und Serien-Inhalte präsentiert. Dies soll mit dieser Übersicht ein für allemal behoben werden. Ein "-" hinter einer Ausgabe bedeutet, daß sie nur noch in begrenzter Stückzahl auf Lager ist. Ein "*" bedeutet ausverkauft. Sie haben mit dieser Übersicht also Zugriff auf alle bisher in ZONG erschienenen Artikel und Themen.

Forum

Gedichte

Der Bitkönig	10/92	
Ode An Die Ballerspiele	12/92	
System Error 60	11/92	

Stories

ABBUC-JHV '89	12/89	
ABBUC-JHV '90	12/90	*
ABBUC-JHV '91	11/91	
ABBUC-JHV '92	11/92	
ACT-Bremen	5/90	
Atari 1600XE	4/92	
Atari-Messe '89	9/89	
Atari-Messe '91	10/91	
Atari-Messe '92	10/92	
Computer Inhabitants	5/91	
Der Böse Mann	2/90	
Der Rosarote Panther	10/89	
DFÜ (1)	9/91	
DFÜ (2)	10/91	
Einkaufsführer '90	12/90	*
Einkaufsführer '91	12/91	
Einkaufsführer '92	11/92	
Euro Disney	10/92	
Freizeitparks (1)	6/92	-
Freizeitparks (2)	7/92	
Freizeitparks (3)	8/92	
Freizeitparks (4)	9/92	
Geisterschloß	12/92	
Hifi & Computermesse Zerbst	1/91	*
Hobbytronic '90	5/90	
Hobbytronic '92	5/92	
Hockenheim 10/90	11/90	
IMA '91 Frankfurt	3/91	
KE-SOFT Stellt Sich Vor	8/90	-
KE-SOFT Story	7/90	-
Lastschriften	7/92	
M.A.U.C	6/91	
Messe In Arnheim	8/92	
Messe In Halle	5/92	
New Atari User	10/90	
San Jose Computer	9/90	-
Steinzeitolympiade (1)	2/91	
Steinzeitolympiade (2)	3/91	
Treffen In Dresden	9/91	
Treffen In Hannover	1/92	
Treffen In Puschendorf	11/91	
Umfrage '92	4/92	
USA Läßt Grüßen	3/90	
Video & Computermesse Bremen	4/91	
Weiterentwicklung Eines Progs (1)	5/91	
Weiterentwicklung Eines Progs (2)	6/91	
Weiterentwicklung Eines Progs (3)	7/91	
Weiterentwicklung Eines Progs (4)	8/91	
Worms-Treffen 11/89	12/89	
Worms-Treffen 3/90	4/90	
ZONG-Treffen '89	11/89	
ZONG-Treffen '90	6/90	

Interviews

ABBUC '91 (Burger)	7/91	
ATARI Juli '91 (Huber)	9/91	
ATARI Juli '92 (Huber)	9/92	
ATARI Oktober '92 (Schulz)	11/92	
Peters	8/91	
Phönix Softcrew (Strotmann)	1/92	
Pokey Foundation (Maris)	2/92	
Specht	11/91	

Vorstellungen/ Testberichte

1029 Utility Disk	8/92	
A Hacker's Night	6/90	
Abracadabra	11/92	
Air Rescue	9/91	
Action Biker	12/90	*
Action Tool-Disk	7/91	
Airball	9/90	-
Amaurote	2/90	
American Road Race	8/90	-
Antquest	2/91	
Ashido	5/91	
Asteroids	11/91	
Asteroids	12/92	
Atari-Abenteuer Spiele	6/90	
Atext 1.2	4/92	
Atmas 2	9/90	-
Atomics	10/90	
Atomit 2	2/92	
Ballblazer	1/92	
Ballblazer	12/92	
Ballcracker	3/91	
Ballerspiele	3/92	*
Bandits	10/90	
Barkonid	7/91	
Basic XE	3/90	
Bibo-DOS	9/91	
Blinky's Scary School	7/90	-
Blue Max	4/92	
Bomber Jack	5/92	
Bombfusion	9/89	
California Run	12/90	*
Canon BJ10ex	9/92	
Cavernia	8/91	
Caverns of Khafka	4/91	
Caverns of Mars	5/91	
Chicken Chase	12/90	*
Chimera	5/90	
Climp & Jump Games	7/91	
Collapse	10/90	
Colony	11/89	
Cops 'n Robbers	12/90	*
Cosmic Pirate	12/89	
Crack-Up	9/89	
Crazy Quader	1/91	*
Creativ Creator	1/91	*
Crumbles Crisis	9/90	-
Crystal Castles	10/92	

RUBRIKEN

Titel	Ausgabe	
Cultivation/Chromatics	8/91	
CX-85 Tastatur	9/91	
CX-85 Tastatur	10/92	
Dark Chambers	11/90	
Daylight Robbery	12/89	
Denkspiele	8/91	
Der Leise Tod	10/90	
Design Master	12/89	
Despatch Rider	11/89	
Defender	12/91	
Dig Dug	12/92	
Directory Master	9/92	
Dissassembler V1.1	6/92	-
Donald	5/92	
Donkey Kong Jr	10/92	
Drag	7/90	-
Dredis	8/90	-
Dropzone	10/90	
Druckerpuffer	2/91	
Druid	1/91	*
DTP-Programme	1/92	
Elektraglide	5/91	
Enrico	8/92	
Escape From Doomworld	5/90	
Eternal Dagger	10/91	
Excel #1	7/91	
Excel #2	5/92	
Excel #3	5/92	
Fantastic Journey	6/90	
Fantastic Journey	12/91	
Feud	10/89	
Fight Night	4/92	
First XLENT Wordprozessor	12/92	
Floppy 2000	6/91	
Floppy Interface	3/91	
Footballer Of The Year	9/89	
Fruit Machine	2/91	
Galahad & The Holy Grail	12/92	
Galaxian	5/91	
Gamedesigner's Workshop	6/92	-
Gauntlet	1/91	*
Gemstone Warrior	4/91	
Ghostbusters	10/89	
Gigablast	7/91	
Glaggs-It	11/90	
Graf Von Bärenstein	2/92	
Grafik-Abenteuerspiele	6/91	
Großes Spielebuch 1	2/90	
Großes Spielebuch 2	3/90	
Gunfighter	9/89	
Gunlaw	3/90	
Hawquest	8/90	-
Head Over Heels	8/90	-
Henry's House	11/89	
HERO	10/91	
Hollywood Hijinx	8/92	
Im Namen Des Königs	10/90	
Indexlochabfrage	5/92	
International Karate	2/91	
Invasion	4/90	
Jinks	6/92	-
Jinxter	3/91	
Journey To The Planets	9/90	-
Joust	11/91	
Joystick	7/90	-
Kaboom	4/91	
Kaiser II	5/91	
KE-Commander	9/92	
Kick Off	4/90	
Laser Robot	11/91	
Lasermaze	9/92	
LDS "C:" Emulator	8/90	-
Leapster	9/89	
Learning by Using	6/91	
Lightpen	11/91	
Lightraces	1/91	*
Little Devil	11/90	
Little Wonderland	3/92	*
Logistik	3/92	*
Low-Price Disk #1	11/91	
Low-Price Disk #2	12/91	
Mad Marbles	2/92	
Magic Disk	8/91	
Masic	2/90	
Math Encounter	3/92	*
Megamazin	11/91	
Megamania	4/91	
Midi Master	11/92	
Minesweeper	10/92	
Mirax Force	12/89	
Mission (Shark)	7/91	
Mission Zirkon	2/92	
Monitor 1028S	4/90	
Moon Patrol	11/92	
Montezuma's Revenge	7/92	
Mountain Bike Racer	3/90	
Mr. Dig	3/90	
Musikprogramme	9/91	
Necromancer	10/90	
Newsroom	11/90	
Nightmares	4/90	
Ninja	8/91	
Ninja Commando	11/89	
Null Grad Nord	3/90	
Oblitroid	1/92	
Ogre	9/90	-
Operation Blood	8/92	
Page Designer	7/92	
Panic Express	8/91	
Panik	2/90	
Parsec XL	3/91	
Peeks & Pokes	9/90	-
Periscope Up	1/90	
Pinguin	12/90	*
Pirates Of The Barbary Coast	1/92	
Pitfall	6/91	
Plastron	1/92	
Player's Dream 1	8/91	
Player's Dream 2	9/91	
Plot's	10/91	
Plot's	12/91	
Pothole Pete	11/89	
Powerdown	10/89	
PPP's "Player's Dream 2"	6/92	-
PPP's "Player's Dream 3"	10/92	
Pyramidos	9/89	
Qix	6/91	
Quasimodo	11/92	
Quick-Editor	11/90	
Quizspiel-Vergleichstest	7/90	-
Rescue On Fractalus	4/92	
Rescue On Fractalus	11/92	
River Raid	9/91	
Rubberball	6/90	
Robot Knights	8/90	-
Rockford/Crystal Raider	12/89	
Rogue	9/90	-
Ruff'n Reddy	2/91	
Quest XL/XE	10/89	
S.A.M.	11/90	
Saper	6/92	-
Scaremonger	1/91	*
Scaremonger V2.0	3/91	
Scram	5/91	
Screaming Wings	12/90	*
Sea Fighter/Lethal Weapon	10/89	
Sidewinder	7/90	-
Sidewinder II	3/91	
Silent Service	3/92	*
Simulationen	10/91	
Sogon	7/92	
Sonderheft 1	7/92	
Sound Digitizer	10/91	
Sound N'Sampler 2	12/89	
Space Rider	8/90	-
Space Wars	1/90	
Speed Ace	11/89	
Spider	3/90	
Spiderman	1/91	*
Spooky Castle	2/90	
Spy Vs Spy Trilogie	7/92	
Spy Vs Spy 3	10/91	
Stack Up	10/91	
Star LC-10 Drucker	5/90	
Star Raiders	2/92	
Storm	5/90	
Strategiespiele	11/91	
Submarine Commander	4/91	
Summer Games	5/91	
Tac Tic	6/92	-
Tail of Beta Lyrae	8/91	
Taipei	1/91	*
Tales of Dragons & Cavemen	5/90	
Tarcus & The Crystal Of Fear	6/92	-
Tecno Ninja	9/90	-
Temple Of Apshai Trilogie	7/92	
Terminal 800+	2/90	
Track & Field	6/90	
Trailblazer	12/91	
The Eidolon	4/90	
The Living Daylight	1/90	
Thrust	1/90	
Tobot/Bros	9/92	
Trans Robots	10/92	
Turbo-Dos (1)	4/91	
Turbo-Dos (2)	5/91	
Typesetter	8/92	
Universal Hero	1/90	
Video Classics	1/90	

RUBRIKEN

Tips & Tricks

Spieletips

(P)= mit Plan/Karte

Cheats

RUBRIKEN

Serien

Adventure Programmierung

Assembler

Basic für Anfänger

Bastelecke

DTP

Grafikentwurf

Grafikprogrammierung

Kochbuch

RUBRIKEN

ML-Routinen

- Bitmap-Grafik 10/92
- Kursiv-Zeichensatz 12/92
- Laderoutine ATARIartist 7/92
- Musikabspielen+Zeichensatz 8/92
- PM-Bewegung 9/92
- Sample-Player 11/92
- Zeichensatzumschaltung 6/92

Musikprogrammierung

- Datenkomprimierung 10/89
- Polyphone Musikstücke 9/89
- Zusammenfassung 11/89

PD-Software

- Abenteuer in Schottland 10/91
- Action-Games 3 11/92
- Admirandus/Hulk Out 1/91 *
- Aliens 7/92
- AM-25 10/89
- Amiga Picture Show 10/90
- Atomit 3/91
- Backgammon 11/92
- Battle Stations 10/92
- Burg Zarka 6/91
- Brainstorm 2 8/91
- C-64 Diashow/KE's-Slideshow 1/92
- CAD 8/90 -
- Chefredakteur 6/92 -
- Clever & Smart 12/91
- Computer Primer 5/92
- Death Of An Amiga 2/91
- Demodisk 1 10/91
- Demodisk 2 10/91
- Demodisk 3 11/91
- Demo-Power 11/92
- Die Suche nach dem Zepter 9/92
- Die Vision 3/92 *
- Digitaler Redakteur 2 8/91
- Dragon Quest 8/92
- Draper Pascal 3/92 *
- Dungeon Lord 3/92 *
- Dunkle Macht 2 8/91
- Factor X 6/91
- Fascinating Games 8/92
- Fiffikus 5/90
- Fiffikus 7/91
- Font-Converter 2/91
- Fractal Express 6/92 -
- Fußball Manager 1/90
- Gamekiller 7/91
- Girl Slideshow 7/91
- Girl Slideshow #2 8/92
- Go! 9/92
- Goldcave 5/90
- Gothic 6/90
- Handmade 2/92
- Hanse XL 2 7/92
- Hard Days 12/92
- Headliner/Fonts 2/92
- Hobbytronic Demo 6/92 -
- Hot Wheel 4/91
- House Of Sex And Horror 5/92
- Juke-Box/Tricky Tutorial 8/91
- Karate-Master 8/90 -
- Kleinkartei 10/92
- Kochrezepte 3/90
- Königsdiamanten 5/90
- Let's Play 12/92
- Loaded Brain 2/92
- Lord Of Darkness/Platoon 10/91
- Loving Smurfs/Centerfold 11/91
- Megablast 8/92
- Megablaster 5/92
- Mega Swear Challenge 9/91
- Mensch Ärgere Dich Nicht 9/90 -
- Movie Maker Love Show 10/91
- Music Kaleidoskope 6/90
- Music Nonstop 11/89
- Musika 5/91
- Newspaper/Antic Publisher 9/91
- Newsroom Data-Disk 9/92
- Nipsi-Demo 4/92
- Noisy Giant/Caveman Joe 6/92 -
- Null Grad Nord 12/92
- Ölbaron 6/92
- Othello 3/92 *
- Paradox 4/90
- PD-Hits #1 5/91
- PD-Hits #2 1/92
- Phönix 6/90
- Picard/Brick Bat 10/92
- Pokermaschine 4/90
- Powergames 1 10/92
- Präsident 2/90
- Print-Shop Icons 1/91 *
- Pungo 2/90
- RE-PD-26 10/89
- Sampled Sounds Demodisk 4/90
- Sanctified Quest 6/90
- Sereamis 2/92
- Sex Cartoon 7/92
- Side Print 7/92
- Softsynth 9/89
- Space Gauntlet 1/92
- Speedscript 6/90
- Starlord 9/92
- Stone Mine 6/90
- Strange Land 9/91
- Superfrogs 4/92
- Surf's Up 9/91
- Textpro 11/91
- The Day After 7/92
- The Musik Box 9/89
- The Riddle 11/89
- The System 6/90
- The Wipping Top/Dash 7/91
- They Are Coming 4/92
- Thinking Games 12/92
- TOP Demo #3/W.D. 9/91
- Traverse/Force 5/92
- Treshold/Wimbledon 12/90 *
- Trivia Quiz 5/90
- Trolls 8/91
- Ultraspeed Soundbuster 6/90
- Valiant/Creepy Caverns 12/91
- Valley Of The Kings 3/92 *
- Video Blitz 7/92
- Wille 6/91
- World of Wonders 4/92
- XF-Utility Disk 8/92
- X-Rated Pics 6/92 -
- Zargon 11/92
- Zeitmaschine 3/90
- Zeitmaschine 8/91
- Zyclop 5/90

Spieleprogrammierung

- Bomber-Beispiel 9/89
- Schwerelosigkeit 10/89

Turbobasic XL

- DOS 4/91
- Funktionen (1) 11/90
- Funktionen (2) 12/90 *
- Input, oder? 3/91
- I/O-Befehle 7/90 -
- Neue Befehle 10/90
- Player-Missiles 5/91
- Programmbeispiele 2/91
- Programmierhilfen 9/90 -
- Struktur-Befehle 8/90 -

ZONG-Lexikon

- Absturz - Assembler 2/90
- Back-Up - C-64 3/90
- Datasette - Freezer 4/90
- Game - Load 5/90
- Maschinensprache - Quit 6/90
- RAM - String 7/90 -
- Tongenerator - Zoll 8/90 -

Workshops

Anleitungen/Übersetzungen

- Atarigraphics 10/92
- Battallion Commander 5/92
- Donkey Kong Jr. 11/92
- Eastern Front 1941 12/92
- Eternal Dagger 9/92
- F-15 Strike Eagle 4/92
- Gamekiller 1/91 *
- Kauderwelsch 11/92
- Ogre 8/92
- Pagedesigner 8/92
- Silent Service 11/92
- Tennis 10/92

RUBRIKEN

Kurztips

Progammierung

Software

Anwendungen

Demos

(M)=Musik

Spiele

RUBRIKEN

Titel	Ausgabe	
Donald Demoversion	4/92	
Dredis Demoversion	3/90	
Dr. Toms Castle	9/90	-
Eins Zu fünf	3/91	
Escape From Earth	11/91	
Everest	9/89	
Fallout	9/89	
Fingerfetz	5/90	
Fire	10/90	
Flop & Flip	11/90	
Flug 747	8/90	-
Glibber	6/90	
Gmork Attack	6/90	
Gnom Attack	9/92	
Gnom Factory	4/91	
Gravitar	4/92	
Gulp	3/92	*
Guzzler	1/92	
Hugojagd	4/90	
Hunchback	10/90	
Hungry Goblin	5/92	
Hunt	6/91	
Hurdle Jumper	10/91	
Ku-Bert	7/90	-
Kung Fu Castle	1/91	*
Jumpin' Spider	7/90	-
Labyrinth	1/90	
Lasermaze-Demo	8/92	
Lawnmower	8/91	
Little Adventure	8/90	-
Little Demo	9/90	-
Long Hackin' Night	1/91	*
Logo	5/90	
Lost In The Antartic	2/92	
Lunar Lander II	12/90	*
Lunar Landing	1/92	
Mad Games	7/91	
Magnetix	9/91	
Mampfman	8/92	
Master Mind	12/92	
Memory	12/91	
Mensch Ärgere Dich Nicht	5/90	
Miner 1049er	4/92	
Minipac	3/92	*
Minipac II	6/92	-
Money Raider	2/92	
Mop	6/91	
Mouse	2/90	
Naughty Gnoms Moon Exploring	2/91	
Obst	1/92	
Othello	7/92	
Pac Man	11/90	
Pac Man II	11/92	
PD-Burg Zarka	9/92	
PD-Die Vision	11/92	
PD-Gamekiller	10/92	
PD-Hits #1	6/92	-
PD-Musika	3/92	*
PD-Pungo	2/92	
PD-Strange Land	12/92	
PD-Surf's Up	7/92	
PD-The Riddle	4/92	
PD-Voyage Through Time	8/92	

Titel	Ausgabe	
PD-Zaxxon's Station	5/92	
Pharao's Quest	3/91	
Pilzwald	8/91	
Pinball	3/91	
Poker	10/90	
Pyramid-Patience	11/92	
Rasenmäher	8/92	
Reaktion	1/90	
Reaktion II	10/90	
Regenbogenquadrat	3/90	
Rotwein	11/89	
Sabotage	3/90	
Saper-Demo	6/92	-
Schädeldreher	12/89	
Schloß	6/90	
Schlumpf	5/92	
Schlüssel	11/89	
Seaquest	9/90	-
Shit	3/90	
Shoggoth	3/92	*
Slurp	3/92	*
Snake	4/91	
Splat	9/91	
Springerspiel	2/90	
Spurfalle	8/90	-
Sternenhaufen	10/89	
Stone Mine II	7/90	-
Suicider	5/90	
Super Miner	11/90	
Super Miner II	12/91	
Surround	11/92	
Swop	10/91	
Tac-Tic Demo	5/92	
Taran	10/92	
The Big Quest	7/92	
The Old Saloon	12/90	*
The Pit	8/91	
Thundermaze	7/91	
Tiere Auf Der Treppe	1/90	
Time	5/91	
Tiny-Mite Compendium	12/91	
Tobot-Demo	12/89	
Trapped	6/91	
Treter's Revenge	12/89	
Type	4/91	
Xmas-House	12/92	
Xmas-Horror	12/91	
Wassergnom II	1/92	
Weihnachtsspiel '89	12/89	
Weihnachtsspiel '90	12/90	*
Zahlenwald	4/90	
Zauberwald II	2/90	
Zebu-Land Demo	11/90	
Zwei Grad Süd	2/91	

Zusätze

Titel	Ausgabe
Bomber Jack Level	11/92
Marios Desert World Level	8/91
Tiny-Mite Screens	3/90
ZONG-Game Chset	2/92
Zyclop Bilder	3/91
Zyclop Bilder	12/92

Kleinanzeigen

Verkaufe Atari 800XE, Datakassette XC12 und viele Spiele für DM 200,--. Uwe Kypta, Eisenbergstraße 12, O-8023 Dresden

---

Suche deutschsprachige Text- und Grafikadventure sowie das Spiel Colonial Conquest. Meldet euch bei Mirko Martens, Telefon 040/2009725.

Suche Originalsoftware zum evtl. Tausch und LDS-Freezer. Horst Kühnemund, Telefon 09228/1079

Verkaufe preisgünstig das Modul "Musik-Composer". Bonew Telefon 0341/2314238.

Suche Atari-Buchhaltung u.ä. zu günstigen Preisen. M. Lorms, R.-Herrmannstraße 31, O-7027 Leipzig.

Verkaufe 800XL-320KB, XF551, Floppy 2000II, Farbmonitor 1084S, Datenrecorder, Drucker LX400, umfangreiche Programm- und Literatursammlung. Wegen Hobbyaufgabe alles zusammen für DM 1500,-. Ab 18.00 Uhr: D. Krüger, Telefon 03391/500752.

Gebe preiswerte Datenrecorder XC12 mit Turbotreiber und vielen Kassetten ab. R. Scholz, Paul-Grüner Straße 8, O-9561 Zwickau.

Suche Atari BASIC CXL4002 für 800XL als Steckmodul. H. Sauter, Telefon 030/4163423

Suche Spiel Elektraglide für Atari 130XE auf Diskette. Stefan Bohn, Schulstraße 17, O-9201 Mittelsaida

---

Suche Netzteil für Atari 800XL Selbstabholer. Angebote an Harry Eckert, Tschaikowskistraße 2, O-7570 Forst.

Verkaufe 800XE mit 64K-Ramdisk, 4 zusätzlichen Funktionstasten, SpeedyOS, abgesetzter Tastatur, 1050 Speedy mit BiboDos im ROM, Centronics Interface, 2+XC12 Turbo Datasette, viel Literatur, Software und Zubehör. Alles zusammen VB: DM 550,--. Komplettliste bei Klaus Uhlig, Schulweg 6, O-9151 Seifersdorf.

Suche für Atari 800XL die Spiele Colonial Conquest und Dallas Quest auf Disk. Uwe Hauter, Telefon 06331/44230.

Suche Anleitung für Floppy 1050. D. Wendlandt, Telefon Essen-599951

Suche für den 800XL dringend neue Spiele aus den Bereichen Action, Adventure und Simulation. Auch PD! Jürgen Goldberg, Finstere Gasse 9a, O-8122 Radebeul. Gruß an alle 'The Beast of XL'.

Suche leeres Modul Gehäuse. Alexander Blacha, Hauptstraße 54, O-5606 Niederorschel.

Suche Farbband für den Drucker Robotron/Soemtron/Präsident K6319. Im Handbuch steht, daß ein Farbband der Gruppe 615 benötigt wird. A. Blacha, Hauptstraße 54, O-5606 Niederorschel.

Suche die Programme "Rampage" und "Whistler's Brother" für Atari XL/XE. Nur Originale! Dieder Seelinger, Telefon 06251/53402.

Ich besitze einen Drucker 1025 ohne Handbuch und Bedienungsanleitung. Wer kann mir Unterlagen kurzzeitig überlassen? A.Eichhorn, Telefon 0791-52627.

Suche Steckmodule für Atari VCS 2600 Telespiel. Kemal Ezcan, Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Biete und suche Erfahrungsaustausch für 800XE mit XF-551 und die Drucker ANITECH M-90 sowie ATARI 1027. H.G.Plath, Telefon Dessau 3681.

Achtung: Wer hat das PD-Adventure CLEVER & SMART in einer einwandfrei funktionierenden Version mit allen Bildern? Bitte bei KE-SOFT melden. Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Suche das Spiel TRUXTON für Sega Mega Drive. Kemal Ezcan, Telefon 06181-87539 oder Fax. 06181-83436.

Verkaufe Drucker ATARI 1029 kaum benutzt für nur DM 200,-, sowie Spiele RAMPAGE für DM 15,- und FLIGHT SIMULATOR II für DM 100,-. Rober Hanl, Telefon 06021-88310.

Tausche Mega ST1 gegen Atari 800 mit 48Kb und Floppy 810 und Datasette 410. Tausche ST-Software gegen XL-Software, nur Originale. Janko Nass, Telefon 0511-522174.

Verkaufe 130XE, Floppy 1050 mit Mini-Speedy, Tape XC11, Software, Zeitschriften, Bücher und Joysticks für zusammen DM 500,-. Markus Berndt, Telefon 0421-400944.

Suche Software aller Art, egal ob alt oder neu. Wer kann mir nähere Infos über einen Anschluß von einem 3 1/2" Laufwerk am 800XL geben und ob man jedes Laufwerk verwenden kann. Suche auch gutes Diskettenverwaltungsprogramm und PD-Listen wären mir auch sehr willkommen. Michael Wanker, Siemensstraße 39/204/1, A-1210 Wien.

Verkaufe Drucker ATARI 1029, wenig benutzt. DM 90,--. W. Fiedler, Straße 199 Nr. 53, O-1113 Berlin.

Vorschau

Zum neuen Jahr gibt es wieder viele neue Themen und Berichte ...

Vorstellungen der neuesten Hits:
Geisterschloss, Atari Labor, Lightgun

Superhits bei der neuen PD-Software!

Eine neue Patience im Listingteil!

... und vieles mehr!

Erhältlich ab 1.1.1993!

Impressum

Redaktion

Marc Becker (MB)
Kemal Ezcan (KE)
Thomas Schmidt (TS)

Ständige freie Mitarbeiter

Waltraud Müller (WM)
Marco Schumann (MS)
Andreas Volpini (AS)
Martina Volpini (MV)

Anschrift der Redaktion

Redaktion ZONG
Frankenstraße 24
6457 Maintal 4
Telefon (06181) 87539
Telefax (06181) 83436

Vertrieb

KE-SOFT Kemal Ezcan

Manuskript- und Programmeinsendungen

Eingesandte Beiträge müssen frei von Rechten Dritter sein. Mit der Einsendung gibt der Autor die Zustimmung zur Veröffentlichung im ZONG-Magazin sowie auf der ZONG-Programmdiskette. Für unverlangt eingesandte Beiträge kann keine Haftung übernommen werden. Honorare richten sich nach Art und Qualität der Einsendung.

Erscheinungsweise

Das ZONG-Magazin für Atari XL/XE Computer und die ZONG Programmdiskette erscheinen jeweils zum Ersten des Erscheinungsmonats.

Abobonus

Wenn Sie jetzt ein ZONG-Abo bestellen, erhalten Sie als Abobonus vollkommen gratis ein Programm nach Wahl entsprechend Ihrer Abobestellung aus der untenstehenden Liste! Sie sparen nicht nur die monatlichen Versandkosten, sondern auch den Preis von bis zu DM 19,80 für das Programm! Nutzen Sie diese Gelegenheit!

Klasse 1

- Colossus Chess 4.0 (Kassette)
- Caverns Of Khafka (Kassette)
- Trailblazer (Kassette)
- Colony (Kassette)

Klasse 2

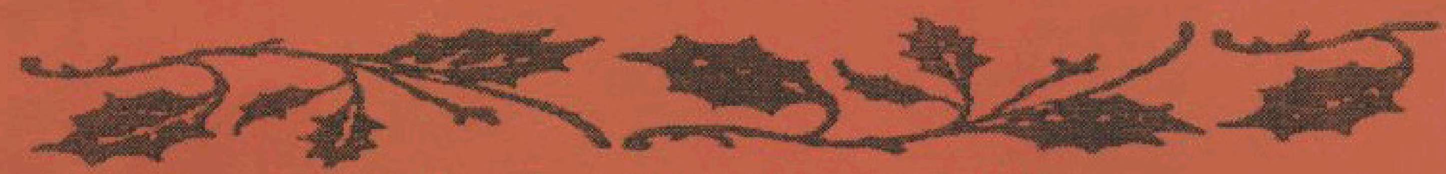
- Millipede (Steckmodul)
- Qix (Steckmodul)
- Zenji (Steckmodul)
- Asteroids (Steckmodul)
- Defender (Steckmodul)

Klasse 3

- Tips & Tricks (Buch)
- Ogre (Diskette)
- War In Russia (Diskette)
- Battalion Commander (Disk)
- Colossus Chess 4.0 (Diskette)

Klasse 4

- Bomb (Diskette)
- Lasermaze (Diskette)
- Moon Patrol (Steckmodul)
- Tennis (Steckmodul)
- Joust (Steckmodul)
- Atomit II (Diskette)



Stellen Sie sich jetzt Ihr persönliches

Weihnachtspaket

mit Steckmodulen Ihrer Wahl zusammen!

Sie sparen bis zu 50%!

Jedem Paket liegt außerdem eine Weihnachtsüberraschung bei!

Gültig bis 20.12.1992. Alle vor dem 20.12.1992 eingehenden Bestellungen werden noch vor Weihnachten verschickt!
Legen Sie einfach diesen Zettel Ihren ausgefüllten Bestellschein bei oder senden Sie ihn zusammen mit Geld oder V-Scheck an
KE--SOFT Kemal Ezcan, Frankenstraße 24, W-6457 Maintal 4.



Paket 1: Wählen Sie drei Module aus nebenstehender Liste und ziehen Sie vom Preis jedes Modules DM 2,- ab!



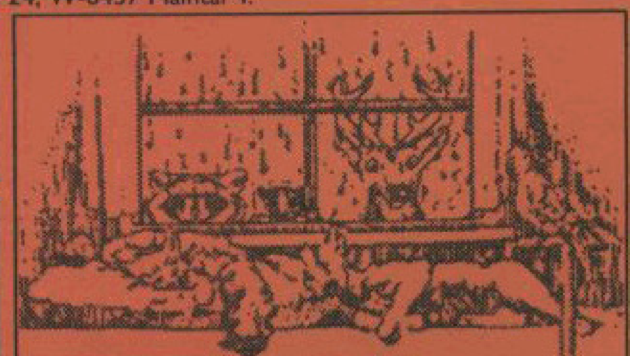
Paket 2: Wählen Sie fünf Module aus nebenstehender Liste und ziehen Sie vom Preis jedes Modules DM 4,- ab!



Paket 3: Wählen Sie acht Module aus nebenstehender Liste und ziehen Sie vom Preis jedes Modules DM 6,- ab!



Paket 4: Wählen Sie 10 Module aus nebenstehender Liste und ziehen Sie vom Preis jedes Modules DM 8,- ab!



Kreuzen Sie hier Ihre Wunschtitel an:

O **Asteroids**	**14,80**
O **Ballblazer**	**24,80**
O **Defender**	**19,80**
O **Donkey Kong Jr.**	**19,80**
O **Joust**	**14,80**
O **Loderunner**	**24,80**
O **Millipede**	**14,80**
O **Moon Patrol**	**19,80**
O **Qix**	**14,80**
O **Rescue On Fractalus**	**24,80**
O **Tennis**	**19,80**
O **Zenji**	**14,80**

Preistabelle	**14,80**	**19,80**	**24,80**
Paket 1	12,80	17,80	22,80
Paket 2	10,80	15,80	20,80
Paket 3	8,80	13,80	18,80
Paket 4	6,80	11,80	16,80

